

# PC PLAYER

## NEUE SPIELE-STANDARDS

**Wie zukunftssicher  
ist Ihr PC wirklich?**

## FRÜHLINGS-FETZER IM TEST

**Beneath a Steel Sky  
Battle Isle 2 CD-ROM**

## BITS FÜR KIDS

**Software für  
den Nachwuchs**

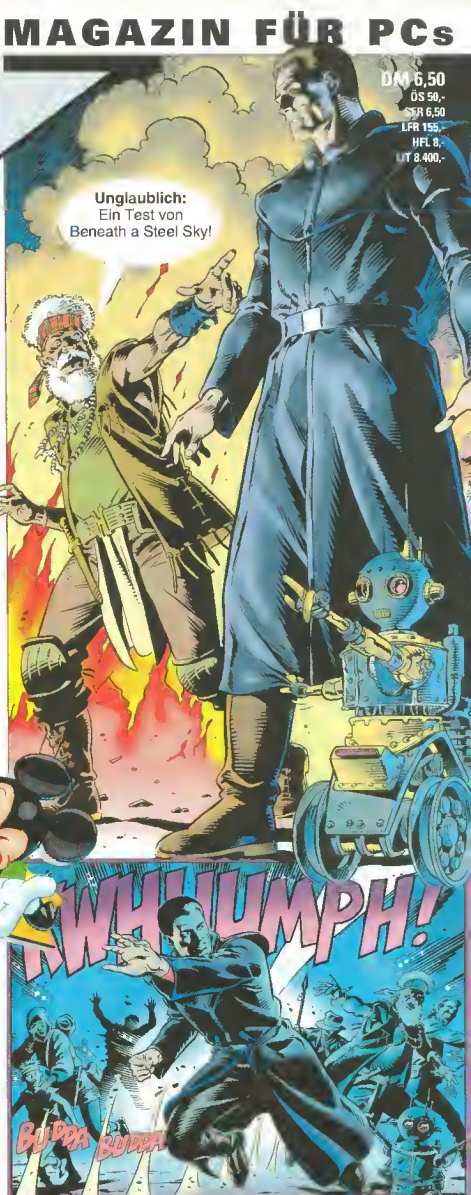
## KOMPLETT-LÖSUNGEN

**Alone in the Dark 2  
Anstoß • Inca 2**

## DAS STREITGESPRÄCH

**Kopierschutz: Nepp  
oder notwendig?**

**TEST:** Microcosm • Soundkarten: Was  
Outpost: Sierra greift nach den Sternen •



DM 6,50  
OS 50,-  
SR 6,50  
LFR 155,-  
HFL 8,-  
LIT 3.400,-

tun, wenn's klemmt? • Interview: Sid Meier  
Neu auf CD-ROM: Lemmings und Comanche

# BEFEHLIGEN SIE DIE STREITKRÄFTE DER ERDE IM

## RESOLUTION DER VEREINTEN NATIONEN 643-2(C)

### CLASSIFIED-TOP SECRET

Streng geheim - Bitte lesen und  
sofort vernichten

Betr.: Aufstellung einer geheimen UNO-  
Kampfeinheit

Einsatzbeginn: 1.1.1999

Name: Extraterrestrische Kampfeinheit  
(XCom)

#### Die Bedrohung:

Das immer häufigere Auftauchen feindlicher  
außerirdischer Flugobjekte. Die willkürlichen  
Landungen, der Terror gegenüber Zivilisten  
und deren Verschwinden. Die unter der  
Weltbevölkerung ausgelöste Hysterie.

#### Die Aufgabe:

Die Bekämpfung der außerirdischen Bedrohung  
durch Scannen, Verfolgen und Abfangen aller  
UFOs. Die Erforschung überlegener Technologien  
der Außerirdischen und Anwendung dieses  
Wissens bei der Herstellung fortschrittlicher  
Waffen und Fluggeräte, die gegen die  
Aggressoren einzusetzen sind.

#### Der Stützpunkt:

Ein geheimer Stützpunkt (Alpha Eins) wurde  
mit zwei Abfangjägern, einem Skyraanger-  
Transportjet sowie Wiedereinsteigern,  
Ingenieuren und Soldaten ausgestattet. Der  
Stützpunkt muß erweitert werden, und die  
Errichtung weiterer Basen ist unbedingt  
erforderlich (s. Finanzierung).

#### Die Finanzierung:

XCom wird ausschließlich über Mittel der  
Weltregierung finanziert. Jede Nation wird  
Gelder zur Verfügung stellen, deren Höhe sich  
nach den monatlichen Resultaten der XCom in  
ihrem spezifischen Gebiet richtet. Die  
Regierungen behalten sich das Recht vor, die  
Mittel jederzeit zurückzuziehen oder zu kürzen.

# XCOM

Verteidigen • Lernen • Besiegen

# UFO ENEMY U



# KAMPF GEGEN DEN AUSSERIRDISCHEN TERROR

## FO UNKNOWN



1999. Sie haben die Kontrolle über die XCom, die von den Regierenden der Welt eingerichtet wurde, um die außerirdische Bedrohung, die die Erde terrorisiert, zu bekämpfen.

Zunächst werden Sie die langsameren UFOs scannen, verfolgen und abschießen, doch das ist erst der Anfang. Wann immer ein UFO abstürzt oder landet, müssen Sie zur Stelle sein. Sie führen eine Truppe bewaffneter Soldaten von Gebäude zu Gebäude und von Straße zu Straße und benötigen dabei all Ihre taktischen Fähigkeiten, um die Außerirdischen zu gefangenzunehmen oder zu vernichten.

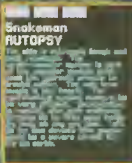
Falls Sie Ihre ersten Missionen erfolgreich abschließen, werden Ihre Wissenschaftler und Ingenieure die Technologie der Außerirdischen kopieren, um stärkere Waffen und Fluggeräte für Ihre Streitkräfte zu bauen. Stück für Stück werden Sie so ein furchterregendes Bild von Ihrem unbekannten Gegner und seinen wahren Wünschen und Zielen zusammensetzen. Und dann gilt es, eine Strategie zu entwickeln, um ihn zu stoppen.

Eins ist sicher - es wird nicht einfach!

Für IBM-kompatible PCs und  
Commodore Amiga

Abbildungen zeigen IBM-PC-Screenshots.  
Tatsächliche Szenenwiedergabe kann variieren.

## MICRO PROSE





# TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 4/93



Leider schon  
vergriffen.

Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom  
• Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld

Ausgabe 6/93



Leider schon  
vergriffen.

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten – wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messensuhlen CES • ...

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tactica, ... • Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Real Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. zu Prince of Persia 2, Lemmings, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Tips zur Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstöß • Die neuen Bildschirmsschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyran-dia 2, Aufschung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marjos Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam 6 Max, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere, u.a. • Sonderfell Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, ... • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft her-

austrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/24 01 32 15**  
Tel. 0 89/24 01 32 50

oder schicken Sie den Coupon an:  
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ,  
Postfach 14 02 20, 80452 München

**JA** ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completi!  
Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankenzug

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ/Ankündung \_\_\_\_\_

oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Stück für DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

Stück für DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD) \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

Gesamtsumme \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ 04 \_\_\_\_\_

Unterzeichnet \_\_\_\_\_

# JUGEND- SCHUTZ ODER WERBE- MASCHE?

Was ist die meistgestellte Frage auf Deutschlands Schulhöfen? »Kennst du schon den Blood Code für Mortal Kombat?«. Kurze Erklärung für die reiferen Semester unter unseren Lesern: Mit diesem Code schaltet man die (normalerweise nicht sichtbaren) Blutspritzer und Todesszenen ein.

Weil die Softwarehersteller solchen Publikumswünschen nun mal nicht widerstehen können, wollen sie mit einer »Freiwilligen Selbstkontrolle« drohenden Gesetzen zuvorkommen, welche europaweit die gewinnbringende Kriegs- und Kampfsoftware verbieten könnten. Lieber einen werbewirksamen Sticker »ab 18« auf die Packung, als die Software zu entschärfen. Was sich die ELSPA (Vereinigung der Softwarehersteller) in England dazu ausgedacht hat, ist so lächerlich, daß wir es nur in unserer Rubrik »Finale« auf der letzten Seite erwähnen können. Verbraucher- und Jugendschutz betreiben die Softwarehersteller damit nicht. Die Sticker, die ab 1. Mai jede Packung zieren, sind nur eine »Empfehlung«. Weiterhin darf auch das bluttriefende »Ab 18«-Spiel an jeden 11-jährigen verkauft werden.

Völlig zur Farce wird das Ganze dann, wenn man erfährt, daß das System europaweit angewandt werden soll, obwohl es sich nur an englische Normen hält. Als Einstufungskatalog hat man beispielsweise jenen der britischen Filmbehörde übernommen. Softwarehäuser und Behörden in Frankreich, Deutschland oder Spanien hat man gar nicht erst gefragt. Letzter Sargnagel für das System: Der Hersteller einer Software bestimmt ganz alleine, welche Altersangaben er auf die Packung drucken darf. Außerdem schaut keiner den Programmierern auf die Finger, wenn sie (wie bei Mortal Kombat) das Blut in einem Geheimcode verstecken, so daß das Spiel treuherzig vom Händler »ab 12« verkauft wird und im Kinderzimmer dann in die »ab 18«-Version mutiert.

Den Eltern kann so ein Sticker sowieso nicht die Entscheidung abnehmen, was die eigenen Kinder spielen dürfen oder sollen. Um Ihnen das etwas leichter zu machen, finden Sie in unseren Testberichten immer Hinweise auf brutale Szenen. Außerdem zeigt Ihnen diese Ausgabe von PC Player, daß man mit intelligenten Lernspielen auch schon den Kleinsten etwas Gutes mit dem Computer tun kann.

In diesem Sinne viel Spaß beim Lesen dieser familienfreundlichen Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team



# PC PLAYER



In den USA ist »Edutainment« ein Riesengeschäft. Mit übersetzten Versionen soll die Lernsoftware jetzt auch in Deutschland die Kids pädagogisch wertvoll unterhalten

26

## AKTUELL



Durchgespielt!  
Mit unserer  
Komplettlösung  
moisten Sie  
»Alone in the  
Dark 2«

100

### OUTPOST ..... 8

Sierra zieht's ins Strategie-Genre:  
Das neue Super-VGA-Spiel wird für  
CD-ROM entwickelt

### SID MEIER ..... 10

Interview: Die neuen Pläne des legendären  
Designers von Evergreens wie »Civilization«

### STREITGESPRÄCH: KOPIERSCHUTZ ..... 12

Sind Handbuchabfragen ein notwendiges  
Übel oder kleinkarierte Kunden-Kontrolle?  
Vertreter von Electronic Arts und Ascan  
debattieren über den Kopierschutz

### KURZMELDUNGEN ..... 14

Rund ums PC-Entertainment

### NITPARADEN ..... 16

Aktuelle Spiele-Charts

### READ.ME ..... 18

Neue Computerbücher im Test

## HARDWARE

### HEUTE SCHON VERALTET? ..... 80

Wie zukunftsicher ist Ihre PC-Hardware in  
punkto Spiele-Tauglichkeit?

### DER FEIND IN MEINER SOUNDKARTE ..... 88

Was tun, wenn Spiel und Soundkarte sich  
nicht mögen?

## RUBRIKEN

### EDITORIAL ..... 5

### IMPRESSUM ..... 16

### STARKILLER ..... 94

### LESERBRIEFE ..... 119

### VORSCHAU ..... 121

### FINALE ..... 122



## SOFTWARE

### PIXEL UND PINSEL ..... 22

Grafik-Software mit starken Effekten:  
PC Paintbrush bietet viele Features für's Geld

### SOFTWARE-HITS SPEZIELL FÜR KIDS ..... 26

Mit »Edutainment« wollen große Firmen  
kleine Anwender begeistern

### SNAREWARE ..... 90

Tools zum »Klau« von Bilddateien aus  
PC-Spielen

### BIZARRE ANWENDUNG: HOUSE OF FORTUNES ..... 92

Kristallkugel & Co.:  
Der Blick in die Zukunft per PC

Grafik für Einstei-  
ger: PC Paintbrush  
kostet nicht die  
Welt und liefert  
viele fetzige  
Effekte 22



Das lange Warten  
ist vorbei:  
Testreif ist Blue  
Bytes »Bottle  
Isle 2« 60



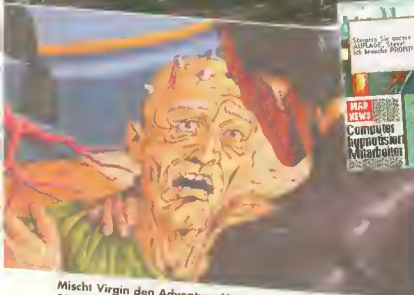
Sierra erforscht den Weltraum: Das neue Strategiespiel »Outpost« will mit CD-ROM-Technik und Super VGA beeindrucken

8



Ist die heiße Hardware von heute morgen schon ein altes Eisen? Unsere Kauftips sollen Ihnen helfen, ein zukunftsicheres Spielsystem zusammenzustellen

80



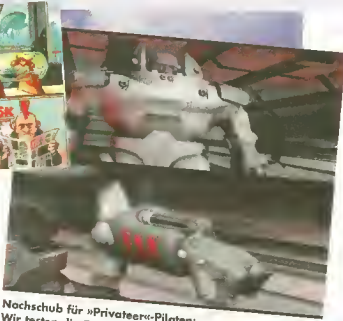
Mischt Virgin den Adventure-Markt auf? Das düstere SF-Spektakel »Beneath a Steel Sky« mußte sich in unserem Testlabor bewähren

30



Erobern Sie mit zwielichtigen Storys die Welt der Boulevard-Presse: »Mad News« macht Sie zum Herausgeber eines wüsten Revolverblatts

38



Nachschub für »Privateer«-Piloten: Wir testen die Zusatzdiskette »Righteous Fire«

77

## TIPS & TRICKS

EINLEITUNG .....	95
ALONE IN THE DARK 2 .....	100
ANSTOSS .....	98
BUNDESLIGA MANAGER PRO .....	108
BURNTIME .....	108
DOOM .....	110
OUNGEON HACK .....	1DB
INCA 2 .....	96
LABYRINTH OF TIME .....	107
OXYO MAGNUM .....	109
PIRATES GOLO .....	108
PRINCE OF PERSIA 2 .....	1DB
SILVERBALL .....	108
SILVER SEEO .....	108
TRANSARCTICA .....	1DB
YO! JOE .....	108
TECHNIK-TREFF .....	116

## SPIELE-TESTS

~ AIRLINES .....	46
~ AIR FORCE COMMANDER .....	52
~ BENEATH A STEEL SKY .....	30
~ BIG SEA .....	44
~ CANNON FODDER .....	48
~ ELDER SCROLLS .....	42
~ FATMAN .....	59
~ MAD NEWS .....	38
~ MERCHANT PRINCE .....	34
~ MICRO MACHINES .....	58
~ MOSCOW NIGHTS .....	56
~ NOMAO .....	54
~ PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE .....	77
~ RUSSIAN 6-PAK .....	51
~ POPULOUS (HALL OF FAME) .....	78

## CD-ROM-SPIELE

BATTLE ISLE 2 .....	60
BURNTIME .....	73
COMANCHE .....	70
CONSPIRACY .....	72
LEMMINGS +	
OH NO! MORE LEMMINGS .....	69
MICROCOSM .....	74
RASENMAHERMANN .....	68
WOLFPACK .....	76



Neue Denkspiele für Windows gefällig? »Russian 6-Pak« bietet Nachschub aus dem »Tetris«-Land

51



Preview

von »Outpost«

# VORSICHT STEINSCHLAG

**Die Besiedelung des Weltalls als bedrückende Simulation – die Zerstörung der Erde macht es notwendig, die Menschheit auf andere Planeten auszulagern.**

**W**enn Sierra mal was koputt macht, dann richtig. Im neuen Spiel »Outpost« muß die komplette Erde dran glauben. Der Einschlag eines Kometen verwüstet jeden Quadratkilometer der Oberfläche und macht ein Überleben auf dem ehemals blauen Planeten völlig unmöglich. Zum Glück wurde das Weltraumprogramm von den Politikern nicht vollständig gestoppt. Auf einer Raumstation haben einige tausend Menschen das Desaster überlebt. Aber da sie keinerlei Nachschub von der Erde erwarten können, müssen Sie selber die Dinge in die Hand nehmen, das All kolonisieren und das Überleben der Spezies Mensch sichern.

Schon das fehlende Wörtchen »Quest« im Namen macht es deutlich: Outpost ist kein Adventure im üblichen Sierra-Stil. Die Weltraum-Simulation bricht viele der üblichen Sierra-Konventionen. Nicht einmal ist eine Person im Bild zu sehen; 3D-Grafiken von Raumschiffen und Kolonien beherrschen den Monitor. Gespielt werden kann nur unter Windows – eine DOS-Version ist nicht in Arbeit. Und damit nicht nur plumpe Menüs, sondern richtige 3D-Animationen den Spielablauf plastisch machen, wird es



**Aber auch unterirdisch müssen Sie Ihren Lebensraum ausbauen – hier befinden wir uns quasi im zweiten Stockwerk unter der Oberfläche; eine Liftröhre verbindet uns mit dem Rest der Station.**

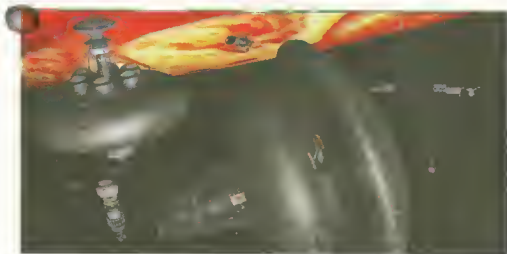
Outpost voraussichtlich nur auf CD-ROM geben. Theoretisch wäre eine Disketten-Version möglich, doch wenn überhaupt, wird diese nur eine Unter- menge des Spiels enthalten und erst wesentlich später erscheinen.

Um mangelndes Interesse der Käufer muß sich Sierra aber wirklich keine Sorgen machen, wenn das Spiel hält, was die Preview-Version verspricht. Ins

Auge springen natürlich die vielen 3D-Animationen, die mit Profi-Grafikprogrammen in monatelanger Arbeit berechnet wurden und nicht zuletzt dank konsequenter Ausnutzung von Super-VGA einen perfekten Science-Fiction-Look beschieren. Auf dem Monitor bauen Roboter riesige Raumstationen zusammen, landen Forschungssonden auf unbekannten Planeten und rasen Schiffe mit nahezu Lichtgeschwindigkeit neuen Welten entgegen. Aber die famose Grafik ist nur der Appetithappen, mit dem Sierra uns in ein offensichtlich richtig komplexes Spiel locken will.

Als Leiter der letzten Kolonie der Menschheit müssen Sie natürlich alle Entscheidungen treffen, die das Schicksal sämtlicher Überlebenden beeinflussen. So bestimmen Sie, welche Gebiete Ihre Wissenschaftler erforschen sollen. Macht es Sinn, bessere Raumschiffmotoren zu entwickeln um schneller an ein Ziel zu gelangen, oder brauchen Sie vorher gentechnisch manipulierte Pflanzen, ohne die es schwer wird, die Besetzung bis zur nächsten Landung zu ernähren?

Sie brauchen dringend Bevölkerungszuwachs, um eines Tages genug Kolonisten zu haben – aber kön-



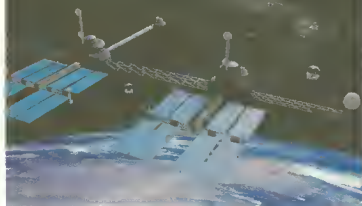
**Wer geschickt vorgeht, kann nach ein paar Jahrzehnten eine richtige Flotte aus Raumstationen und Kolonisationschiffen aufbauen**





Auf der Oberfläche eines neuen Planeten wird eine erste Kolonie errichtet. Den Ort der Station wählen Sie am besten nach den angezeigten Erzvorkommen aus.

Verblüffend echt: Die 3D-Grafiken der Raumstationen haben fast schon Foto-Qualität



nen Sie sich zur Zeit den Mehrverbrauch an Nahrung, Wasser und Luft leisten? Wenn Sie einen geeigneten Planeten gefunden und eine Basis aufgebaut haben, beginnt eine neue Spielsequenz, die ein wenig an die »SimCity«-Spiele erinnert. Sie errichten nach und nach eine Station aus vorgegebenen Elementen. Anders als bei SimCity wird hier aber nicht augenblicklich gebaut; vielmehr gehen Roboter und Kolonisten an die Arbeit und versuchen Ihre Befehle auszuführen. Unfälle beim Bau sind dabei genausowenig auszuschließen wie Fehl-kalkulationen ihrerseits. Wenn auf einmal in der ganzen Kolonie die Energie zusammenbricht, weil Sie sich zweites Kraftwerk konstruieren ließen, können Sie niemand anderem die Schuld in die Schuhe schieben.

Über kurz oder lang müssen Sie dabei auch in die Tiefe blicken. Stationen auf der Oberfläche sind kosmischer Strahlung und ständigem Meteoritenhagel ausgesetzt. Unter der Erde lassen Sie Tunnels graben, neue Module der Station errichten und sichere Quartiere bauen. Dabei müssen Sie aber aufpassen, daß Ihr Tunnelsystem nicht beim nächsten Planetenbeben zusammenbricht. Genau so sinnvoll ist es, den mächtig strahlenden Reaktor nicht direkt neben das Gensforschungs-Zentrum zu bauen und die Radarstation über anstatt unter der Erde zu errichten. Radarstation? Man kann nie sicher sein, da nicht eine der Kolonien im Unabhängigkeitsdrang sich von Ihnen löst und sogar den Krieg erklärt. Die Vergangenheit der Chelentwiler läßt erahnen, daß Outpost nicht völlig in den Bereich der reinen Spekulation abgleiten wird. Designer Bruce Balfour arbeitete früher bei der NASA, Programmierer Greg Tanko Pavia war im Team des Jet Propulsion Laboratory, welches die Navigationsprogramme für die Galileo-Raumsonden schrieb. Beide arbeiten fieberhaft daran, daß Outpost ab Mai 1994 ins All durchstarten kann.

(bs)



# BATTLE ISLE 2

# NOMAD

dt

99.90 99.90

Alone in L.D.R. 2 dt 109.90  
Afternoon dt 99.90  
Archon Ultra dt 94.90  
Beneath Steel Sky \*\* 89.90  
Der Clou dt 89.90  
Die Siedler dt 99.90  
Dungeon Hack dt 96.90  
Flight Sim Toolkit \*\* 119.90  
Fury of the Furries 89.90  
Harpoon 2 99.90  
Hattrick dt 89.90  
Innocent Until Caught 99.90  
Larry 6 dt 89.90  
Leg.o.Kyandia 2 dt 89.90  
Mad News dt 89.90  
Magic of Endoria dt 99.90  
Mechwarrior 2 \* 89.90  
Metal & Lace 89.90  
Micro Machine \* 69.90  
Pacific Strike Speech 49.90  
Sabre Team \* 94.90  
Sam & Max dt 99.90  
Schwarzes Auge 2 dt 89.90  
Sim City 2000 dt 109.90  
Sim City 2000 Data \* 64.90  
Star Trek 2 \*\* 99.90  
Starlord \* 99.90  
Terminator 2 Arcade 64.90  
Tie Fighter \* 109.90  
Ultima 8 \*\* 99.90  
Ultima 8 Speech \* 44.90

VERSANDADRESSE  
DURENER STR. 394  
50935 KÖLN  
TEL:0221/4301047  
FAX:0221/4302157  
BTX:JOYSOFT#

50939 KÖLN  
GOTTESWEG 157  
0221 425566

50676 KÖLN  
MATTHIAS STR. 24  
0221 239526

53111 BONN  
MÜNSTER STR. 11  
0288 659726

40211 OUßELDOFF  
PEMPPELFOR 47  
0211 364445

60311 FUERT 1  
FAHRGASSE 87  
069 280170

52062 AACHEN  
BLONDEL STR. 10  
0241 406912

53721 SIEGBURG  
KAISER STR. 54  
02241 68045

56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
0261 309634

SONDERANGEBOT  
SOLANG DER VORRAT REICHT

IBM 3.5" 49.90  
A.T.P. 29.90  
Battle Chess 2 24.90  
Blues Brothers \*\* 39.90  
Conflict in Korea 39.90  
Death Knight o.Kryd 39.90  
First Samurai \*\* 29.90  
Heroes of the 357th 19.90  
King's Quest 1 \*\* 34.90  
Larry 1 VGA \* 34.90  
Lethal Weapon 3 \*\* 29.90  
Magic Candle 3 19.90  
Monkey Island 1 dt 49.90  
Police Quest 1 VGA 49.90  
Prince of Persia 29.90  
Railroad Tycoon \*\* 49.90  
Singe 39.90  
Sim Ant \*\* 49.90  
Sim Earth \*\* 49.90  
Sim Life 39.90  
Stronghold 59.90  
Team Yankee 29.90  
Tetra Trilogy 49.90  
The Summoning 39.90  
Trivial Pursuit dt 34.90

JETZT GANZ NEU:

BRETTSPIELE  
SOFORT NACHFRAGEN  
UND BESTELLEN

5.25"  
American Civil War 3 19.90  
Buck Rogers 1 19.90  
Castles 1 \* 29.90  
Darkseed dt 49.90  
Gold of America 19.90  
Indiana Jones 4 dt 49.90  
Laser Squad \*\* 29.90  
Life & Death 2 29.90  
Nigel Mansell \*\* 39.90  
PGA Tour Golf - Data 49.90  
Pooch o'Darkness dt 29.90  
Rampart \*\* 29.90  
Risky Woods \*\* 39.90  
Tank Simulator \*\* 19.90  
Ultima 8 29.90  
Winter Games 19.90

SONDERANGEBOTE NUR  
SOLANG VORRAT REICHT  
HÄNDLERANFRAGEN  
ERWUNSCHT

# PACIFIC STRIKE

# PINBALL FANTASIES

dt

99.90 69.90

VERSANDKOSTEN: 8 DM  
ab einem Rechnungswert von 200 DM  
inkl. Porto  
UPS: 8 DM + 9 DM, ELPPOST: 8 DM + 9 DM  
VORKASSE(Scheck): 4 DM  
VK-AUSLAND: 15 DM nur postbar  
dt. Versand in Deutschland, \*deutsche Anschrift  
\*bei Drucklegung nicht fertig lieferbar  
WITTMER UND PUBLIKATIONSBEREICHEN UND  
VORBEHALTEN

GUTSCHEIN FÜR DEN  
JOYSOFT KATALOG  
MIT SPERREIDEBEHÖRIGEN  
AUF FAST 10 SEITEN  
BITTE IN EINER FILIALE ANGEBEN  
ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN

# Komponieren

## NACH ZAHLEN?

Interview: Sid Meier

Sid Meier, einer der erfolgreichsten Spiele-Programmierer Amerikas, unternimmt einen Ausflug in die Welt der klassischen Musik



Er kann Texte verarbeiten, Schach spielen und Waschmaschinen steuern. Jetzt bringt Microprose's neuester Streich dem Computer auch das Komponieren bei.

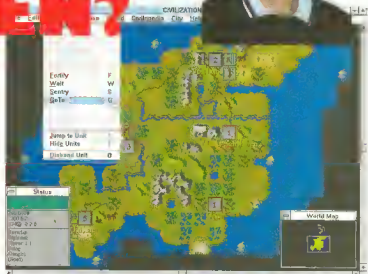
**D**er Name Sid Meier hat sich einen verdienten Platz in der Hall of Fame der Computerspiele gesichert. C 64-Veteranen flogen einst mit Begeisterung seinen »F 15 Strike Eagle« oder stellten im Spiel »Solo Flight« Luftpast in einsame Gebiete Amerikas zu. Seine jüngeren Programme wie »Civilization«, »Pirates« oder »Railroad Tycoon« tummeln sich seit über einem Jahr unter den PC Player-Referenzspielen. Aber Sid's neuestes Werk fällt etwas aus dem Rahmen: »C.P.U. Bach« spielt selbstkomponierte Musik im Stil des Klassik-Superstars Johann Sebastian Bach. Außerdem erscheint es zuerst für die neue Videospielkonsole 3DO. PC Player-Korrespondent Roland Austinat spürte Sid in seinem Hotelzimmer in Las Vegas auf, wo er anlässlich der Winter CES residierte, und lächelte den Klassik-Fan mit Fragen zu seiner Kompositions-Software und neuen Spielen.

**PC PLAYER:** Sid, C.P.U. Bach sprengt ja etwas den Rahmen Deiner bisherigen Werke, die man doch eher Simulationen nennen kann. Wie bist Du darauf gekommen ein Kompositionprogramm zu programmieren?

**SID MEIER:** Nun, zum einen musiziere ich selber etwas, und zum anderen ist C.P.U. Bach, wenn man es sich genauer ansieht, auch eine Simulation – es wird eben diesmal ein Komponist und ein oder mehrere Musiker simuliert.

**PC PLAYER:** Aber warum gerade Johann Sebastian Bach?

**SID MEIER:** Tja, wenn ich mir moderne Musik anhöre, klingt die sowieso wie von einem dummen Computer generiert (breites Grinsen). Erstaunlich – ein solches Programm komponiert mit Hilfe verschiedener mathematischer Algorithmen; deshalb haben wir uns für Bachs Musik entschieden, da sie gewissen mathematischen Regeln gehorcht und sich anhand dieser Regeln gut nachkomponieren lässt. Das ist aber zugleich eine der größten Herausforderungen gewesen: Die Titel sollen einen gemeinsamen Stil besitzen, aber dennoch voneinander verschieden klingen. Ein zweiter wichtiger Punkt war, daß die



Instrumente möglichst naturgetreu reproduziert werden sollten. Das klappt bei Orgel und Klavier sehr gut, aber wenn man zum Beispiel eine E-Gitarre hätte, würde es schon schwieriger, sie »recht« klingen zu lassen. Da kommen uns dann die Soundfähigkeiten des 3DO zugute.

**PC PLAYER:** Wie kann man sich den Kompositionsprozess vorstellen? Werden nur bestimmte Musikstile zusammengepuzzelt, oder wird tatsächlich ein völlig neues Musikstück erstellt?

**SID MEIER:** Mit Hilfe der Formeln, die ich eben erwähnt habe, wird ein von vorne bis hinten neues Stück komponiert. Die Anzahl der verschiedenen Möglichkeiten beträgt etwa 10 Milliarden, es wird also eine Weile dauern, bevor man das gleiche Stück zweimal hört. Zuerst muß der Benutzer zwischen 8 verschiedenen Grundstimmungen wie zum Beispiel Sonnenaufgang, Party oder Hintergrund-Musik wählen. Anschließend wird die Art der Musik (Fuge, Choral etc.) und die Instrumentierung festgelegt.

Zum Schluß darf Du wählen, ob Du parallel zur Musik eine Bildergalerie (Farmhaus im mittleren Westen und andere Natur-Motive), ein Kaleidoskop oder den Musikern beim Spielen zusehen willst. Wenn man ein Klavierstück hört, sieht man Bach persönlich am Flügel sitzen und seine Hände entsprechend der gespielten Noten in die Tasten greifen.

**PC PLAYER:** Du stellst sich mir eine Frage: Wie ist das Copyright-Problem geregelt? Schließlich werden ja nicht die Musikstücke, sondern ein Programm verkauft. Wem »gehört« die Musik?

**SID MEIER:** Dir! Du kannst die Musik aufnehmen, für den privaten Gebrauch verwenden, oder auch als Hintergrundmusik für ein Spiel benutzen, das Du dann verkaufst. Das einzige, was ich mir vorstellen würde, wäre ein Hinweis, daß die Musik von C.P.U. Bach stammt.

**PC PLAYER:** Warum bist Du mit dem Programm

zum 3DO gewechselt?

**SID MEIER:** Du wirst lachen, wir haben mit der Entwicklung auf einem PC angefangen. Als wir zirka ein Jahr dron waren, kam eine erste Ankündigung des 3DO-Systems raus. Da es bessere Soundfähigkeiten besitzt (das 3DO erzeugt Waveable-Sound ähnlich wie eine Roland- oder Waveblaster-Soundkarte), sind wir

zum 3DO gewechselt. Noch gut acht weiteren Monaten war C.P.U. Bach dann fertig. Eine Konvertierung für den PC liegt im Rahmen des Möglichen, allerdings müßte dann ein gemeinsamer Soundstandard existieren. In den USA ist nun mal die Soundblaster die verbreitetste Karte, und die ist für C.P.U. Bach denkbar ungeeignet. In einem Jahr mag das schon anders aussehen, wenn General Midi sich durchgesetzt hat, oder der neue VESA-Standard für Soundkarten.

**PC PLAYER:** Wer wird Deiner Meinung nach das Programm kaufen?

**SID MEIER:** Jeder! (lacht) Mit dem 3DO sprechen wir eine etwas andere Zielgruppe als PC-Benutzer an. Das 3DO sieht aus wie ein CD-Spieler, es was ja im Prinzip auch ist, und wird damit eher im Wohnzimmer neben der Stereoanlage stehen.

Als vor 20 Jahren die ersten Schachcomputer auf den Markt kamen, haben sich alle gefragt, ob die Dinger jemals so gut wie ein Mensch spielen können. Heute bringen sie selbst Schachmeister ins Schwitzen. Ähnlich stelle ich mir die Entwicklung bei computergenerierter Musik vor. In 15 Jahren mag die Entwicklung ähnlich wie beim Schach fortgeschritten sein. Was kommt danach? Computer, die Theaterstücke schreiben oder Bilder malen?

**PC PLAYER:** Wie sehen Deine Zukunftspläne aus?

**SID MEIER:** Im Moment arbeite ich an »Colonization«. Es hat ein bißchen was von »Civilization«, der Spieler landet auf der amerikanischen Ostküste und arbeitet sich zur Westküste vor, rechtzeitig bis zur Unabhängigkeitserklärung. Das Spiel sollte im Herbst erhältlich sein. Das schon angekündigte »Civil War« haben wir erstmal auf Eis gelegt.

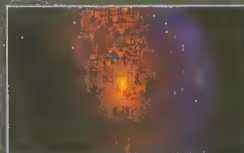
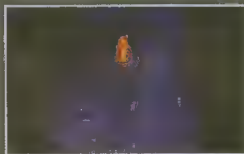
**PC PLAYER:** Du wirst also wieder zum PC zurückkehren?

**SID MEIER:** Definitiv!

(Roland Austinat / bs)

# BLOODNET

Die dunkle Zukunft der digitalen Netze. Dracula lebt!



Manhattan im Jahre 2094. Die High-Tech-Zukunft hat begonnen. Alles ist gesteuert von gigantischen Daten-Netzwerken. Aber mit ihnen sind auch dunkle Wesen wieder auferstanden. Der berühmte Vampir Van Helsing ist es, der alles kontrolliert - und er weiß sich gegen seine Feinde zu schützen.

*Er lockte Dich, den Freelancer Ransom Stark, in eine böse Falle. Nur Dein Neural-Implantat bewahrte Dich davor, dem Biß des Vampires sofort zu erliegen.*

*Mit Deiner bizarren Bande aus Cyberpunks, Söldnern und Computer-Hackern hast Du die Chance, in den Cyberspace einzudringen, um die verschleppte Miss Tackett zu finden - die einzige Person, die Vampir-Bisse neutralisieren kann. Gelingt es Dir, dann wartet die eigentliche Aufgabe auf Dich: Das legendäre Computer-Programm Icebreaker zu finden, mit dem ein globaler Eingriff in die Netze des Van Helsing möglich ist - um seine finstere Macht endlich zu brechen.*

Aber die Zeit wird knapp und manchmal schon übermannt Dich der Durst ... nach Blut!

## BLOODNET

Das Cyberpunk  
Vampire-Adventure

Für IBM PC und  
kompatible und  
für PC CD-ROM



**MICRO PROSE**



THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB

# KAMPF DE

## STREIT- GESPRÄCH

Aktuell

Vertrauen ist gut – Kontrolle ist besser. Immer noch gibt es viele Softwarefirmen, die ihre Kunden mit Kopierschutz-Abfragen nerven – oder ist es doch ein notwendiges Übel? Für völligen Verzicht plädiert Electronic Arts; Ascon hält dagegen: »Wir brauchen den Kopierschutz!«.

Das Übel des Disketten-Kopierschutzes ist nahezu ausgerottet, aber viele Hersteller trauen ihren Kunden nicht ganz über den Weg. Durch Handbuch- und Drehscheiben-Abfragen bei jedem Programmstart muß man einen Zugriffscode eingeben. Während notorische Raubkopierer sich an »gecrackte« Versionen ohne Handbuch-Fummellei erfreuen können, sind die ehrbaren Käufer die Dummen.

»Wir wollen unsere Kunden nicht nerven, also weg mit dem Kopierschutz!« lautet die Meinung von Electronic Arts. Der Software-Gigant wird in unserem Streitgespräch durch PR-Monator Jörg Köhler repräsentiert. Ganz anders sieht Holger Flotmann die Lage, seines Zeichens Boß der Gütersloher Firma Ascon. Beim PC Player-Streitgespräch zum Thema »Kopierschutz« tauschen die beiden Lager ihre Argumente aus.

**JÖRG:** Ich kann das Gejammer nicht mehr hören, daß die Software nur noch kopiert wird, wenn wir Hersteller auf eine Handbuchabfrage oder sonstige Schikanen verzichten. Kleines Beispiel aus unserem Erfahrungsschatz: Bei »Syndicate« haben wir völlig auf den Kopierschutz verzichtet und trotzdem in Deutschland gigantische Verkaufszahlen erzielt.

**HOLGER:** Schön für euch, aber das ist kein pauschaler Beweis, daß ein Kopierschutz völlig überflüssig ist. Vielleicht hätte Syndicate sich noch viel besser verkauft, wenn ihr es geschützt hätte!

**JÖRG:** Selbst wenn wir einen Kopierschutz draufgelassen hätten: Früher oder später wird das Programm ohnehin geknackt und geht in den entsprechenden Kreisen rum. Ob man nun einen Schutz hat oder nicht

Jörg Köhler ist der Pressesprecher der deutschen Filiale von Electronic Arts, zu deren Software-Imperium auch namhafte Firmen wie Origin oder Broderbund gehören. Kopierschutz ist seit einiger Zeit bei Electronic Arts-Titeln tabu. Köhler: »Bei Syndicate haben wir auch ohne Kopierschutz gigantische Verkaufszahlen erzielt«.



– diese Entwicklung konnt du kaum verhindern.

**HOLGER:** OK, aber die notorischen Raubkopierer sehe ich ohnehin nicht als potentielle Käufer. Natürlich kann jedes Produkt mit einem gewissen Aufwand geknackt werden. Ich will mit einem Schutz vor allem das Gelegenheits-Kopieren erschweren, bei dem man sich schnell mal ein geliehenes Original installiert und auf der Festplatte läßt.

**JÖRG:** Wer unbedingt eine Raubkopie will, der besorgt sie sich auch. Diese Leute sind am Spiel an sich auch nicht so interessiert, denen geht es nur ums Sammeln. Uns ist es wichtig, allen potentiellen Käufern den Umgang mit einem Programm so angenehm wie möglich zu gestalten. Und die Gelegenheits-Kopierer werden auf Dauer auch nicht glücklich, weil ihnen die Anleitung abgeht. Unsere Spiele sind so komplex, daß man dafür die Informationen aus der Dokumentation benötigt.

**HOLGER:** Stimmt, am wenigsten Probleme haben Spiele, die durch gehaltvolles Drumherum aufgewertet werden. Wenn ich eine ebenso dicke wie wichtige Anleitung bekomme oder noch ein weiteres nettes Add-On in der Packung liegt, kommt man um den Kauf des Originals kaum herum.

Beim »Patrizier« sind wir so vorgegangen: Neben dem Spielspaß, für den die Programm-Disketten sorgen, gibt es viele Hintergrund-Informationen im Handbuch. Wer sich für dieses historische Thema interessiert, bekommt beim Durchlesen also eine Reihe von Wissen mit, das zur Bedienung des Programms vielleicht nicht unbedingt notwendig ist. Aber: Es mobilisiert die Atmosphäre zusätzlich auf; man kann das Spiel besser genießen.

Nichtsdestotrotz wollen wir auf einen Schutz in Form einer Handbuchabfrage nicht verzichten. Wir möchten damit einfach verhindern, daß jemand eben mal einem Freund eine Kopie ermöglicht: »Hier, nimm das schnell mit nach Hause. Der kann's in Ruhe installieren, gibt das Original am nächsten Tag

zurück und hat das Programm bis dahin im Prinzip verstanden.

Man soll es auch nicht übertreiben mit diesem »indirekten« Schutz über das dicke Handbuch, in dem so viele wichtige Informationen stehen. Ich definiere »Unterhaltung Software« als einen Programmtyp, bei dem ich es mir in Ruhe vor dem Monitor bequem machen kann und mich ohne Streß mit dem Spielprinzip vertraut mache. Wenn ich dazu erst mal einen Anleitungswälzer komplett durchlesen oder dauernd was nachschlagen muß, ist das mindestens genauso nervig wie eine Abfrage bei jedem Programmstart.

**JÖRG:** Moment, das hat nicht unbedingt was mit dem Umfang zu tun. Den gewünschten Effekt erreicht du auch mit einer relativ dünnen Anleitung. Aber wenn ich sie nicht durchgelesen habe, kenne ich bestimmte Tastaturkommandos oder Missionsziele nicht. Damit kriege ich den Käufer auch dazu, daß er das Handbuch tatsächlich mal komplett durchliest und vergewenigt.

**HOLGER:** Ich weiß, wieviel Geld und Arbeit in einem guten Handbuch steckt und ich weiß aus eigener Erfahrung, wieviele Käufer die Anleitung nicht studieren. Aktuelles Beispiel: Viele Leute lesen nicht einmal die Installationshinweise bei »Ansoß« durch, was zu entsprechenden Problemen führt.

Ein Hersteller wie LucasArts hat mit der Methode Schwierigkeiten, wichtige Informationen in der Anleitung unterzubringen. Die Handbücher bei ihren Adventures sind dünn und auch nicht unbedingt notwendig. Hast du mal ein LucasArts-Adventure gespielt, kannst du auch die anderen bedienen; du brauchst die Handbuch-Information nicht. Die Steuerung ist so schön einfach, daß eine große Erklärung nicht nötig ist. LucasArts hat das ja auch gemerkt und sternmt sich mit der Codewheel-Abfrage als Kopierschutz dagegen. Ob das die richtige Alternative ist, weiß ich nicht. Es ist immer sehr lästig, wenn du dieses Ding rausuchen und damit fummeln



# M KOPERSCHUTZ?

mußt. Andererseits ist es recht schwierig, diese Code wheels schnell mal zu kopieren.

Wenn jemand mal 120 Mark ausgibt und dafür ein Programm bekommt, das ihn furchtbar enttäuscht, ist er natürlich linksaufer. Die Folge: Es gibt Leute, die für einen ersten Eindruck Raubkopien nutzen, um sich dann in Ruhe zu entscheiden, welches Spiel sie kaufen werden. Wir überlegen natürlich, wie man den Kunden einen legalen Weg anbieten kann, sich ähnlich zu informieren. Spielbare Demos sind eine bewährte Alternative.

Nach so ein generelles Problem: Das Kopieren von Software ist für viele Leute doch ein Kavaliersdelikt. Vielen fehlt das Bewußtsein, daß schon das Verleihen eines Originals an einen Freund, der es nur mal schnell auf seiner Festplatte installiert, nicht mehr legal ist. Solange das Bewußtsein nicht da ist, daß solche Aktionen das Kopieren verbreiten, brauchen wir den Kopierschutz.

**JÖRG:** Mit solchen erzieherischen Maßnahmen kommt der ehrlichen Kunden aber schwer auf den Senkel gehen. Wir legen Wert auf besondere Kundennähe und wollen die Käufer unserer Programme keinesfalls nerven. Man hat auch ein gewisses Image als Hersteller. Für Electronic Arts ist es Firmenpolitik, auf lästigen Kopierschutz zu verzichten. Wenn überhaupt, gibt es eine einmalige Abfrage bei der Installation wie bei »Strike Commander«. Uns ist bewußt, daß es dadurch leichter ist, die Kopie eines unserer Programme in die Finger zu bekommen. Aber wir hatten auf die Ehrlichkeit der Kunden, die in die Software mal reingucken. Wenn jemand dann weiterspielt, sollte er so ehrlich sein, und sich das Programm auch kaufen.

**HOLGER:** An dem Image-Argument ist schon was dran. In den Moment, wo ich ein Programm auf Festplatte installiert habe und immer zum Schrank gehen muß, um Handbuch oder Codewheel rauszuholen, bin ich genervt. Das kann ich nachvollziehen, aber dann gibt's halt noch dieses andere Problem. Wenn ich die Kopie eines Spiels mal ausprobiert habe, drängt sich das Gefühl »Ich hab's schon konsumiert« auf. Viele Leute machen dann doch nicht die Aufwendung, sich diesen Titel auch zu kaufen, wenn er ihnen gefällt.

**JÖRG:** Das hängt auch vom Spiel selber ab. Bei kleineren Spielen und Action Sachen ist das Risiko größer, weil man dazu keine Anleitung braucht. Bei komplexen Spielen, die auch ein dickes Handbuch erfordern, ist man als Hersteller eher auf der



Schiene, daß man sich das leisten kann. Wenn jemand in eine Kopie reingespielt hat, kauft er das Original dann doch, denn er will es bis zum Ende durchspielen und das kann er nur, wenn er das Handbuch durchgelesen hat.

**HOLGER:** Ich glaube, der Markt ist einfach noch nicht reif genug, um auf einen Kopierschutz zu verzichten. Die Hemmschwelle ist doch sehr hoch, für ein Spiel eben mal 120 Mark auf den Ladentisch zu legen. Wenn wir mal soweit sind, daß man aktuelle Programme an jeder Straßenecke für 30, 40 Mark kaufen kann, sieht das anders aus. Aber so ist die Hemmschwelle noch sehr groß, ein Produkt voll zu bezahlen, in das man mittels der Kopie schon reingeschnuppert hat. Nichts ist schrecklicher, als für etwas Geld auszugeben, was man schon kennt.

**JÖRG:** Diese »Hemmschwelle« liegt sicher nicht am Hersteller oder an den Kunden, die ja daran interessiert sind, daß die Preise runtergehen. Momentan ist der Zwischenmarkt nicht so gestaltet, daß wir solche niedrigen Preise fahren können. Die ganze aufgeblähte Vertriebsstruktur mit Distributoren plus Einkaufshändlern steht uns da im Prinzip etwas im Wege.

**Holger Flötmann ist Geschäftsführer von Ascon Software. Zuletzt feierte seine Firma mit »Der Potrixi« und »Anstoß« zwei Riesenerfolge in den Verkaufshitparaden. Beide Spiele haben eine Handbuchabfrage – und darauf will Flötmann vorerst nicht verzichten. Sein Standpunkt: »Der Markt ist noch nicht reif genug, um auf einen Kopierschutz zu verzichten«.**

Aktuell

**communication GmbH**  
Hackerbroicher Str. 71a  
50259 Pulheim

**mirox**

Alle Preise in DM incl. MwSt.

ALBANY	55
THE DARK 2	55
ANSTON	55
ARCHER ULTRA	55
AUFWACHUNG S.O.	55
8 WIND MISSION 2	55
BATTLE ISLE 2	55
BATMAN RETURNS	55
BATMAN ULTIMA	55
BATMAN ULTIMA 2	55
BATMAN ULTIMA 3	55
BATMAN ULTIMA 4	55
BATMAN ULTIMA 5	55
BATMAN ULTIMA 6	55
BATMAN ULTIMA 7	55
BATMAN ULTIMA 8	55
BATMAN ULTIMA 9	55
BATMAN ULTIMA 10	55
BATMAN ULTIMA 11	55
BATMAN ULTIMA 12	55
BATMAN ULTIMA 13	55
BATMAN ULTIMA 14	55
BATMAN ULTIMA 15	55
BATMAN ULTIMA 16	55
BATMAN ULTIMA 17	55
BATMAN ULTIMA 18	55
BATMAN ULTIMA 19	55
BATMAN ULTIMA 20	55
BATMAN ULTIMA 21	55
BATMAN ULTIMA 22	55
BATMAN ULTIMA 23	55
BATMAN ULTIMA 24	55
BATMAN ULTIMA 25	55
BATMAN ULTIMA 26	55
BATMAN ULTIMA 27	55
BATMAN ULTIMA 28	55
BATMAN ULTIMA 29	55
BATMAN ULTIMA 30	55
BATMAN ULTIMA 31	55
BATMAN ULTIMA 32	55
BATMAN ULTIMA 33	55
BATMAN ULTIMA 34	55
BATMAN ULTIMA 35	55
BATMAN ULTIMA 36	55
BATMAN ULTIMA 37	55
BATMAN ULTIMA 38	55
BATMAN ULTIMA 39	55
BATMAN ULTIMA 40	55
BATMAN ULTIMA 41	55
BATMAN ULTIMA 42	55
BATMAN ULTIMA 43	55
BATMAN ULTIMA 44	55
BATMAN ULTIMA 45	55
BATMAN ULTIMA 46	55
BATMAN ULTIMA 47	55
BATMAN ULTIMA 48	55
BATMAN ULTIMA 49	55
BATMAN ULTIMA 50	55
BATMAN ULTIMA 51	55
BATMAN ULTIMA 52	55
BATMAN ULTIMA 53	55
BATMAN ULTIMA 54	55
BATMAN ULTIMA 55	55
BATMAN ULTIMA 56	55
BATMAN ULTIMA 57	55
BATMAN ULTIMA 58	55
BATMAN ULTIMA 59	55
BATMAN ULTIMA 60	55
BATMAN ULTIMA 61	55
BATMAN ULTIMA 62	55
BATMAN ULTIMA 63	55
BATMAN ULTIMA 64	55
BATMAN ULTIMA 65	55
BATMAN ULTIMA 66	55
BATMAN ULTIMA 67	55
BATMAN ULTIMA 68	55
BATMAN ULTIMA 69	55
BATMAN ULTIMA 70	55
BATMAN ULTIMA 71	55
BATMAN ULTIMA 72	55
BATMAN ULTIMA 73	55
BATMAN ULTIMA 74	55
BATMAN ULTIMA 75	55
BATMAN ULTIMA 76	55
BATMAN ULTIMA 77	55
BATMAN ULTIMA 78	55
BATMAN ULTIMA 79	55
BATMAN ULTIMA 80	55
BATMAN ULTIMA 81	55
BATMAN ULTIMA 82	55
BATMAN ULTIMA 83	55
BATMAN ULTIMA 84	55
BATMAN ULTIMA 85	55
BATMAN ULTIMA 86	55
BATMAN ULTIMA 87	55
BATMAN ULTIMA 88	55
BATMAN ULTIMA 89	55
BATMAN ULTIMA 90	55
BATMAN ULTIMA 91	55
BATMAN ULTIMA 92	55
BATMAN ULTIMA 93	55
BATMAN ULTIMA 94	55
BATMAN ULTIMA 95	55
BATMAN ULTIMA 96	55
BATMAN ULTIMA 97	55
BATMAN ULTIMA 98	55
BATMAN ULTIMA 99	55
BATMAN ULTIMA 100	55

**CD-ROM TOPPREIS**

GALAXY CDA269-01A 429,-

MATSHITA CR-562 B 459,-

(beide Lauf-, double speed)

**CD-ROM SPIELE**

BATTLE WILE 2 DV 88

COMANCHE COMPILOTION DV 88

DA SCHWARZE AUFGABE SCHUCK DV 88

DAY OF THE TENTACLES DV 88

DER RABENMÄHRER MANN DV 88

INCA 2 WILDCAT DV 88

INCA 2 WILDCAT 2 DV 88

JURASSIC PARK (DINO PARK) DV 88

MICRO CD-ROM DV 88

STAR TREK: THE NEXT GENER. DV 88

THE COMMANDER DV 88

THE COMMANDER 2 DV 88

TURRICAN 2 DV 88

TURRICAN 3 DV 88

TURRICAN 4 DV 88

TURRICAN 5 DV 88

TURRICAN 6 DV 88

TURRICAN 7 DV 88

TURRICAN 8 DV 88

TURRICAN 9 DV 88

TURRICAN 10 DV 88

TURRICAN 11 DV 88

TURRICAN 12 DV 88

TURRICAN 13 DV 88

TURRICAN 14 DV 88

TURRICAN 15 DV 88

TURRICAN 16 DV 88

TURRICAN 17 DV 88

TURRICAN 18 DV 88

TURRICAN 19 DV 88

TURRICAN 20 DV 88

TURRICAN 21 DV 88

TURRICAN 22 DV 88

TURRICAN 23 DV 88

TURRICAN 24 DV 88

TURRICAN 25 DV 88

TURRICAN 26 DV 88

TURRICAN 27 DV 88

TURRICAN 28 DV 88

TURRICAN 29 DV 88

TURRICAN 30 DV 88

TURRICAN 31 DV 88

TURRICAN 32 DV 88

TURRICAN 33 DV 88

TURRICAN 34 DV 88

TURRICAN 35 DV 88

TURRICAN 36 DV 88

TURRICAN 37 DV 88

TURRICAN 38 DV 88

TURRICAN 39 DV 88

TURRICAN 40 DV 88

TURRICAN 41 DV 88

TURRICAN 42 DV 88

TURRICAN 43 DV 88

TURRICAN 44 DV 88

TURRICAN 45 DV 88

TURRICAN 46 DV 88

TURRICAN 47 DV 88

TURRICAN 48 DV 88

TURRICAN 49 DV 88

TURRICAN 50 DV 88

TURRICAN 51 DV 88

TURRICAN 52 DV 88

TURRICAN 53 DV 88

TURRICAN 54 DV 88

TURRICAN 55 DV 88

TURRICAN 56 DV 88

TURRICAN 57 DV 88

TURRICAN 58 DV 88

TURRICAN 59 DV 88

TURRICAN 60 DV 88

TURRICAN 61 DV 88

TURRICAN 62 DV 88

TURRICAN 63 DV 88

TURRICAN 64 DV 88

TURRICAN 65 DV 88

TURRICAN 66 DV 88

TURRICAN 67 DV 88

TURRICAN 68 DV 88

TURRICAN 69 DV 88

TURRICAN 70 DV 88

TURRICAN 71 DV 88

TURRICAN 72 DV 88

TURRICAN 73 DV 88

TURRICAN 74 DV 88

TURRICAN 75 DV 88

TURRICAN 76 DV 88

TURRICAN 77 DV 88

TURRICAN 78 DV 88

TURRICAN 79 DV 88

TURRICAN 80 DV 88

TURRICAN 81 DV 88

TURRICAN 82 DV 88

TURRICAN 83 DV 88

TURRICAN 84 DV 88

TURRICAN 85 DV 88

TURRICAN 86 DV 88

TURRICAN 87 DV 88

TURRICAN 88 DV 88

TURRICAN 89 DV 88

TURRICAN 90 DV 88

TURRICAN 91 DV 88

TURRICAN 92 DV 88

TURRICAN 93 DV 88

TURRICAN 94 DV 88

TURRICAN 95 DV 88

TURRICAN 96 DV 88

TURRICAN 97 DV 88

TURRICAN 98 DV 88

TURRICAN 99 DV 88

TURRICAN 100 DV 88



Egal ob Captain Picard oder Micky – mit diesen Mauspads macht die Arbeit am PC mehr Spaß.

## DA ROLLT DIE MAUS

Bunte Mauspads werden immer beliebter. Jetzt hat auch Leisuresoft in 59199 Bönien ein paar witzige Mattensammlungen im Programm. Schon vier Motive, Tendenz steigend, gibt es zu »Star Trek – The Next Generation«. Vom Klingonenkreuzer bis zur Abbildung der ganzen Crew können Fans die Maus rollen lassen, wo nie zuvor eine Maus gerollt ist. Humorvoll gibt sich das offizielle Disney-Mousepad, natürlich mit Micky Mouse. Eigentlich wurde das Pad nur für die Programmierer von Disney als Gag entwickelt, ist aber jetzt auch für die Allgemeinheit zu haben. Die Mauspads kosten, je nach Motiv, zwischen 20 und 30 Mark.



Lautstark trotz kleinem Preis: Mit der »Pro Sonic 16« rutschen 16-Bit-Soundkarten unter die 200-Mark-Schallmauer.

## IM 16ER-PACK BILLIGER

MediaVision räumt mit dem Vorurteil auf, daß 16-Bit-Soundkarten grundsätzlich teuer sein müssen. Mit einem Preis von unter 200 Mark ist die »Pro

Sonic 16« preiswerter als so manche 8-Bit-Karte. Kompatibilität zu Soundblaster Pro und Adlib wird ebenso versprochen wie ein voll Panasonic-kompatibler CD-ROM-Anschluß. Alle CD-ROM-Laufwerke, die sich direkt an die Soundblaster-Serie von Creative anschließen lassen, sollen also auch an der Pro Sonic 16 funktionieren. Eine etwas teurere Version mit SCSI-2-Schnittstelle ist ebenfalls erhältlich.

Mehr Informationen gibt es bei Media Vision, 82041 Oberkochen, Raiffeisenallee 16.

## COUNTDOWN FÜR CD PLAYER 2

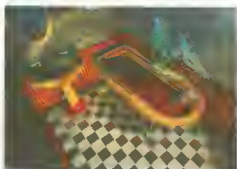
Schon jetzt wollen wir unsere Leser auf die nächste Ausgabe von CD Player aufmerksam machen, die ab dem 31. März die Kioske zieren wird. Zusammen mit einem CD-ROM mit etwa 600 MByte Demo-Software kostet das Magazin vom PC Player-Team 19,80 Mark.

Mehr Informationen über den Inhalt von CD Player folgen in der nächsten Ausgabe.

## WEM DIE STUNDE SCHLÄGT

Erste Bilder von der Fortsetzung zu »The 7th Guest« lassen gar schreckliches vermuten: Viel Blut und noch mehr Spinnweben könnten den eher dezenten Grusel des Vorgängers in »The 11th Hour« vollständig

zerstören. Kalte Schauer auf dem Rücken erzeugt in jedem Fall die Ankündigung, am Spielprinzip nichts ändern zu wollen. Und während die Vertriebsfirma Virgin noch alle Bilder unter Verschuß hält, sind trotzdem erste Grafiken im Umlauf – auf dem CD-ROM zu »3D Studio« von Autodesk finden sich schon seit November letzten Jahres die ersten Bilder. Programmier-Team Tribbyte gehört zu Autodesk's Vorzeigekunden für die Leistungsfähigkeit von 3D Studio).



Dieses Badezimmer aus »11th Hour« braucht dringend eine Familienpackung Meister Prapper

## UNTER DEN BERGEN, BEI DEN ZWERGEN

Haben Sie sich auch schon mal gefragt, wo eigentlich die ganzen Dungeons herkommen, die Sie in den Rollenspielen immer monsternordend durchstreifen? »Magic of Endoria« von Sunflowers versucht, hierauf eine Antwort zu geben. Im Spiel mit der niedlichen Grafik befehlen Sie eine Zwergentruppe, die für Sie ein solches Gewölbe ausheben soll. Dabei haben Sie mit den üblichen Problemen zu kämpfen: Energiemangel, unterbezahlte Mitarbeiter und wütende Monster. Das Echtzeit-Strategiespiel, das auf Wunsch auch zu zweit gegeneinander per Nullmodem gespielt werden kann, soll im Frühsommer erscheinen.



Ach ist der putzig... Diese Zwerge bauen für Sie einen Dungeon in »Magic of Endoria«

## THERE IS A PLACE IN CYBERSPACE...

Offensichtlich ist Empire Software sehr am Cyberpunk-Thema interessiert. Gleich zwei Computerspiele aus dieser Richtung der Science-fiction rollen

## KURZ & BÜNDIG

\*\*\* Der amerikanische Medienriesen MCA (Universal Studios) hat sich mit einer Minderheitenbeteiligung bei INTERPLAY eingekauft. Durch den Deal hat Interplay nicht nur die Parteilasse für die Entwicklung neuer CD-ROM-Spiele aufgesteckt, sondern gleichzeitig eine Option für die Rechte an allen zukünftigen Universal-Filmen (z.B. »Jurassic Park III«) erhalten.

\*\*\* MICROSOFT will sich angeblich an der Videospielskanale »Sega Saturn« beteiligen. Das allgemeine Gerücht, daß Microsoft ein Betriebssystem für Saturn liefern will, ist sicher falsch. Branchenkenner vermuten, daß eine Untermenge von Windows in einem Modus verwendet wird, das Fernseher fernsteuert und Electronic-Mail-Dienste mit CompuServe und Co. steuert.

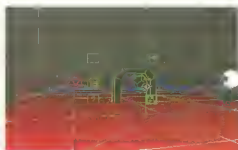
\*\*\* MICROSOFT wird seine neue »Home«-Serie komplett ins Deutsche übertragen. Kurz vor Redaktionsschluß wurde auch eine deutsche Version von »Creative Writer« (siehe Seite 26 ff.) angekündigt.



in den nächsten Tagen auf uns zu. »Cyberspace« ist ein 3D-Adventure in den virtuellen Welten futuristischer Computernetze. So durchstößt man die computersimulierten Wohnungen seiner Mitmenschen, steuert Panzer durch das Netz der Großcomputer und versucht Gefahren für das eigene Leben aus dem Weg zu gehen.

Bei »Dreamweb« handelt es sich hingegen um ein Rollenspiel-Adventure, das man aus der Vogelperspektive betrachtet. Die Dreamweb-Handlung ist, wie die Programmierer meinen, nur für Erwachsene geeignet: Durch seltsame Visionen geplagt müssen Sie sieben Personen umbringen, die in ihren Träumen die Regierung stürzen wollen.

Einer der Hauptverkaufspunkte: »Sex, Violence and Bad Language«. Na denn...



So sieht der sagenumwobene »Cyberspace« im gleichnamigen Computerspiel aus



»Dreamweb« zeigt das Leben in der Zukunft aus der Vogelperspektive.

## Einmal Lübeck und zurück

Die Glanzzeiten des Computerspiels »Hanse« liegen

fast so lange zurück wie der der echten Handelsorganisation des Mittelalters. Mitte der 80er Jahre feierte der Titel mit recht schlichter Grafik auf dem C 64 Triumphe. Der Programmierer dieses Klassikers, Ralf Glau, hat sich dem Ascan-Team angeschlossen und bringt nun eine an den PC

Das kommt davon, wenn man sein PC Player-Abonnement nicht pünktlich bezahlt: Der Schulturm aus »Hanse – Die Expedition«



angepaßte Version auf den Markt. »Hanse – die Expedition« bietet Super-VGA-Grafik, ein modernes Benutzerinterface und, laut Pressemitteilung, 50 Prozent inhaltliche Erweiterungen. So kann man jetzt beispielsweise seine Kinder auf Expeditionen schicken, um den Familienschutz zu erweitern. Das Spiel, welches sich über fünf Generationen hin zieht, soll Ende März erscheinen.

## Alles nur Reklame

Für Sega und Nintendo ist TV-Werbung nichts Besonderes, aber die Distributoren von PC-Spielen scheuten bislang dieses teure Werbemedium. Bomica greift alle Streuverluste tapfer verdrängend ganz tief in die Portokasse, um Spots zur Ocean-Simulation »TFX« bei den Sendern RTL, RTL2, Sat 1, Pro 7, VOX und DSF zu buchen.

Besonders hartnäckig werden Automobilfans während der Übertragung des Formel-1-Laufs am 27. März berieselt: gleich dreimal flimmert die Flugsimulations-Reklame über die Mattscheibe.

## Diplom für Spiel-Design?

Kein Aprilscherz (den haben wir woanders versteckt): In England kann man jetzt tatsächlich Computerspiel-Design studieren. Die »Middlesex University« bietet im Herbstsemester 1994 einen Kurs »Bachelor's« und Master's Degree« in »The Design and Production of Interactive Games« an.

Warum braucht man auf einmal solche Kurse? Weil, so die englische Argumentation, auf den Nintendos und Segas dieser Welt die Kids nicht selber programmieren lernen können und so nie auf den Geschmack kämen, als Entwickler in die Branche einzusteigen. Der Universität wurden von Sega Entwicklungssysteme gestiftet, Danmark hat als erster Software-Hersteller zugesagt, den Studenten in den eigenen Büros Praktika zu vermitteln und die eigenen Programmierer Verträge halten zu lassen. (bs)

## Die Inserenten

Bomica	124
CPS Heidak	41
Dacota GmbH	103
DMV Software	97
DMV Vertrieb	4, 36/37, 71, 105/106, 113
easy	67
Funny Software	53
GALAXY	83
Games Unlimited	93
Groß Elektronik	21
IPV Verlags GmbH	79
Joysoft	9
Karo Soft	45
Kaufmann	87
Kingsoft	93
KSK Schöneich	109
Logitech SA	57
Media Point Vertrieb	27
Media Vision	29
Microprose	2/3, 11
Mirox Communication	13
OKAY – Soft	109
Opdirom	85
ORCHID Technology	123
ProSys S. Kröger	87
Soft & Hardware Versand	85
Soft Power	83
Soft-Runner	77
Software 2000	47
Software Corner	73
Sony Europe GmbH	33
Spielraum GbR	87
TAR	93
The Jow Dian	91
Top News Versand	85
TS Datensysteme	77
Tsunami Computer	93
Versand 99	25
Wial Versand Service	17
Word Perfect	61-64

# Hitparade

## PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

- 1** FLIGHT SIMULATOR 5.0  
(1) Microsoft
- 2** ANSTOSS  
(4) Ascon
- 3** AUF SCHWUNG OST  
(18) Sunflowers
- 4** SAM & MAX HIT THE ROAD  
(-) LucasArts
- 5** PRIVATEER  
(3) Origin
- 6** T.F.X.  
(2) Ocean
- 7** DAY OF THE TENTACLE  
(5) LucasArts
- 8** X-WING  
(9) LucasArts
- 9** SIM CITY 2000  
(-) Maxis
- 10** JURASSIC PARK  
(7) Ocean
- 11** ACES OVER EUROPE  
(8) Dynamix
- 12** INDY CAR RACING  
(12) Virgin/Papyrus
- 13** FRONTIER (ELITE II)  
(6) Gametek
- 14** SYNDICATE  
(10) Bullfrog/Electronic Arts
- 15** PIRATES GOLD  
(11) Micropose
- 16** LANDS OF LORE  
(13) Virgin/Westwood
- 17** THE LOST VIKINGS  
(14) Interplay
- 18** TERMINATOR: SOFTWARE  
(20) Bethesda Softworks
- 19** PRINCE OF PERSIA II  
(15) Broderbund
- 20** PINBALL DREAMS  
(16) 21st Century

Quelle: Media Control

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

- 1** REBEL ASSAULT  
(1) LucasArts
- 2** STRIKE COMMANDER  
(8) Origin
- 3** THE 7TH GUEST  
(4) Virgin
- 4** DAY OF THE TENTACLE  
(2) LucasArts
- 5** DUNE  
(3) Virgin

Quelle: Media Control

## PC PLAYER DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

### HERAUSGEBER

Michael Scharlenberger

### CHEFREDAKTION

Hemrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

### REDAKTION

Thomas Werner (tw)

### Gastautor:

Anatol Locker (al)

### SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger

### REDAKTIONSASSISTENZ

Susan Sablowski

### LAYOUT

Journal Satz GmbH

### GRAFIKEN

Rolf Boyke

### TITEL

Gestaltung: Friedemann Porsche  
Beneath a Steel Sky-Artwork: © David Gibbons und Virgin  
Interactive Entertainment

### FOTOGRAFIE

Heinz Haruba

### GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharlenberger

### ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG  
Grubenstraße 46a, 85386 Poing  
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

### ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer  
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)  
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376  
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

### ANZEIGENDISPOSITION

Katharina Pöckl, Tel. (08121) 769-340

### PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

### DRUCKVORLAGEN

Journal Satz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

### VERTEILBLETTUNG

Helmuth Gräbner

### VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

### DRUCK

Druckerei Schwind, 74523 Schwäbisch-Hall

### SO ERREICHEN SIE UNS:

**Abonnementverwaltung:**  
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München  
Tel.: (089) 240 132 50, Fax: (089) 240 132 15

### Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 66,50  
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00  
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50  
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

### Bankverbindungen:

Hypobank München, BLZ 700 200 01, Konto-Nr. 3054 725 606

Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A 1020 Wien

Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20

### Abonnementbestellung Schweiz:

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

### Einzelbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: 089/240 13 250, Fax: 089/240 132 15

Bestellung nur per Bankangabe oder gegen Voreinzahlungsscheck möglich

### Diskenbestellung:

Edrom Development, Postfach 10 05 18, 80079 München

Tel.: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08

### Diskenbestellung Schweiz:

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Bestellungen nur per Bankangabe oder Voreinzahlungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenbänke sowie Fotos übernimmt das

Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung

durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programm-, Schallpläne und gedruckten

Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag.

Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Vervielfältigung von Texten nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages. Nachdruck jeder-mechanische Fotokopie ist geistig

nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.



**Telefax: (08142) 54654**

1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE\*

**Mo. – Fr. 9<sup>00</sup>–13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>–18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>–12<sup>00</sup> Uhr**

PC/IBM	PC/IBM
--------	--------

[illegible][illegible]

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

PC JOURNAL 84/85

Neue

# READ.ME

Der April ist ein ganz besonderer Monat: Es knospet die Natur,

es surren emsige Biennen und die nicht minder beflissenen Buchverlage veröffentlichen einige sensationelle Neuerscheinungen.

## Computerbücher

Aktuell



### Schneller, höher, weiter

Was der Monty-Fahrer recht ist, sollte dem PC-Freak nur billig sein: seinen vergitterten Compi nämlich per Tuning ordentlich aufzupolieren. Topaktuelle Bauanleitungen in rauen Mengen und etliche Software-Muntermacher stecken in der schon rein äußerlich enorm rasanten Neuerscheinung aus dem Verlag Mark & Hektik. Das im Lötldampf ehrenvoll ergraute Autoren-Quartett präsentiert ausschließlich praxiserprobte Tips & Tricks, die mühehal von jedem Elektrotechnik-Studenten zu Hause nachgebastelt werden können.

Hier ein paar Kastproben der köstlichen Buch-Innenreien: Sparen Sie sich das Geld und den Umbauaufwand für eine elektronische Netzteil-Lüfterregulierung. Bislang unentdeckt blieb nämlich, daß seit 1993 in jedem BIOS eine raffinierte, Spannungsrückgekoppelte Lüfter-Geschwindigkeitsregelung integriert ist, die Sie nur einmal per Software aktivieren müssen. Sodann können Sie die Drehzahl bequem im CMOS-Setup einstellen. Um die aktuelle Temperatur zu bestimmen, müssen Sie nur ein Badethermometer in das 5,25-Zoll-Laufwerk einführen. Bei zu hohen Werten steigern Sie nun einfach die Lüfterleistung, indem Sie (nach einem Reset) im BIOS-Setup einen höheren Wert eingeben.

Takiverdoppelung ohne Prozessorwechsel: Diese Wunder vollbringt eine Interrupt-Generator-Steckkarte. Die bis 66 MHz getestete Elektronik läst per-

manent zwischen zwei Taktzyklen einen Interrupt Level 1. Da ein Interrupt immer eine höhere Priorität wie die Programmausführung genießt und keine Interrupt-Routine auszuführen ist, erfolgt sogleich der Rücksprung. Dieses frappante Phänomen bewirkt in der Tat eine effektive Verdoppelung der Arbeitsgeschwindigkeit.

Wer danach durstet, auch seine Software auf Vordermann zu bringen, den wird der angekündigte Band II »Das endgültige Software-Tuning-Buch« begeistern. Darin verrät zum Beispiel Bill Gates, wie Excel schneller Milliarden-Beträge berechnet und Jack Tramiel & Sons veröffentlichen eine Routine, die negative Summen auch in Windows blinken läßt. (hs)



### Das Anleitungsbuch

So mancher Spieler hat schon mit seinem grausamen Schicksal gehandelt, weil der Familienhund die Anleitung fraß oder die Programmdokumentation von fließigen Blattschneider-Ameisen zerlegt und in die Gänge ihres Ameisenbaus verschleppt wurde. Der rührige Seibex-Verlag hat ein Herz für solche Nottfälle und bringt nun in Zusammenarbeit mit dem Hausautor Karsten Zarkmoier »Das Anleitungsbuch« heraus. Zu 20 aktuellen Programmen wie »TFX«, »SimCity 2000« oder »Indy Car Racing« wurden sämtliche Funktionen dokumentiert. Zudem sind in einem herausstreichbaren Anhang die Handbuchabfragen aufgeführt, damit dem Spielspaß

garantiert nichts mehr im Wege steht.

Um die Service-Leistungen der Software-Hersteller problemlos nutzen zu können, befinden sich in einem Sonderheft herausnehmbare Registrierkarten für die entsprechenden Programme – mit von den echten Postkarten praktisch nicht zu unterscheidenden Aufdrucken.

Weitere, ähnlich konzipierte Bände (Arbeitstitel: »Das LucasArts-Anleitungs-Buch« sowie »Das Sierra-Online-Anleitungs-Buch«) sind in Vorbereitung. Das »Battle Isle II-Buch« soll außerdem mit einem kompletten Nachdruck des Battle Isle II-Romans ausgestattet sein. Bis zum Herbst wird zudem »Das Raubkopier-Buch« in den Händlerregalen liegen, in dem neben Tips zur illegalen Verbreitung auch Verhaltensregeln im Falle einer Hausdurchsuchung gegeben werden. (hw)



### Ich war eine Dose

Einen neuen PC zu kaufen, ruiniert höchstens Ihre Kreditwürdigkeit, aber nicht das ökologische Gleichgewicht. Doch wie entsorgt man den alten 286er? Jeder noch so halbwegsige Cousin zweiten Grades zieht empört die linke Augenbraue hoch, wenn man ihm ein solches Museumsstück andrehen will. Kult-Cartoonist Werner »kiki« Hüstel-Lacher aus dem KeinThema-Verlag will helfen; drapiert von putzigen Illustrationen beschreibt er klassische Methoden: Verpassen Sie dem Gehäuse einen neuen Anstrich, kleben Sie ein Atari-Logo drauf und verkaufen Sie

das Teil als »4DO-kompatible Jaguar II-Entwickler-konsole« an einen leichtgläubigen Videospieler-Freak. Auch vor den Tücken mancher Recycling-Idee wird gewarnt. Sicher läßt sich aus dem Silizium der Chips eine tolle Brosche für Multi-Formen, aber der Schmelzvorgang verbraucht verhältnismäßig viel Energie. Der Einsatz der pieksigen RAM-Bausteine als Haarspangen setzt neben viel gutem Willen eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit seitens der Träger voraus. Und der Umbau des Lüfters in einen fröhlich schnurrenden Deckenventilator ist eine raffinierte Idee, die allerdings schon einige Gliedmaßen auf dem Gewissen hat.

Der Autor will sich nicht auf solche offensichtlichen Lösungen beschränken; mit imponierender Inbrunst skizziert er gewagte Thesen. Das Gehäuse – angereichert mit vier Beinen vom Ikea-Sonderangebot wandelt es sich zum Designer-Couchtisch. Die Tastatur – endlich wird sie ihrer wahren Bestimmung als Waschbrett zugeführt. Der Monitor – landete das Glas im entsprechenden Container, läßt sich in den Überresten eine Portion gute Muttererde samt einiger Tulpen plazieren: Der High-Tech-Überkopf als begehrtes Geburtstagsgeschenk. (hl)



### Das große Buch zu Tetris

Dank des großen Erfolges der bisherigen Spielebücher rundet Data Bücher sein Programm nun auch in Richtung Klassiker ab. Den Anfang einer neuen Reihe von Werken zu Spiele-Oldies macht »Das große Buch zu Tetris« von Ralf Mause.

Neben einer kleinen Einführung in die Geschichte von Tetris ist der Hauptteil des Buches einer Tetris-Komplettlösung gewidmet. Mit Unterstützung eines Rechenzentrums, welches einen Cray-Supercomputer zur Verfügung stellte, hat der Autor für jede Situation die optimale Strategie entwickelt. Wenn Sie den

besten Zug ermitteln wollen, drücken Sie einfach die Pause-Taste und zählen, von links nach rechts, die senkrecht gestapelte Anzahl der Steine ab. Diese Ziffernfolge ist zugleich die Seitenzahl des Buches, auf der angegeben steht, wie Sie den gerade fallenden Stein am besten einpassen können.

Liegt noch kein einziger Stein, schlagen Sie die Seite (00000000) auf. Sind schon einige Steine gefallen, so daß von links nach rechts 4, 3, 2, 0, 0, 3, 3, 1 Steine liegen, entsprechend Seite (43200331). Die angegebene Strategie funktioniert perfekt – in einem Probispiel konnten wir über 6 Stunden lang ununterbrochen weitere Steine auflegen, ohne je einen Stapel zu erhalten, der höher als 5 Steine war. Ein Anhang enthält noch Regeln, wie man die Strategie auf das Spiel »Super Tetris« ausweiten kann. Außerdem wird vom Autoren eine Komplettlösung für »Wordtris« angekündigt, die in Zusammenarbeit mit der Duden-Redaktion entstehen soll. Für alle Tetris-Highscore-Jäger ist dieses Buch eine unerläßliche Hilfe. (bs)



### Die Gladiatoren von DMV

Kaum veröffentlicht ein großer Softwarehersteller eine neue Rollenspiel-Serie, erscheint dazu der Begleitroman als Taschenbuch. Das »Dunkler Verlag«-Szenario spielt in der bedrückenden oberbayerischen Karstlandschaft rund um die Ork-Siedlung Paing. Ein mächtiger Kämpfer mit tiefergelegtem Schwert, »Scharfi der Barbar«, räumt im Alleingang mit miesen Medien-Magnaten und mickrigen Tiramisu-Partianen auf.

Dezent gewalttätiger Lesestoff für starke Nerven und routiniert runtergeschrieben; gibt eine kurzweilige Gute-Nacht-Lektüre ab. Der zweite Roman zur Fantasy-Reihe ist in Vorbereitung: »Jenseits von Franzis« erscheint Ende April. (bs/hl)

## Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung  
nur an  
Händler!

Bitte Preisliste  
anfordern!

## Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör  
Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25

# VON PIXELN UND PINSELN

Malen mit dem PC

Lassen Sie Ihrer kreativen Ader freien Lauf. Mit Grafik-Software wie dem neuen Preisbrecher »PC Paintbrush« erzeugen Sie nicht nur kleine Kunstwerke, sondern manipulieren auch spielend die Fatas vom letzten Sommerurlaub.

Malprogramme gibt es, seit Heimcomputer verkauft werden. Veteranen erinnern sich noch an den »Koala Painter« für den C 64 (komplett mit Grafik Tablett), mit dem sich krude Kunstwerke am Bildschirm erzeugen ließen. Inzwischen sind wir dank Super-VGA und immer schnellerer Rechner aber in der Lage, Bilder zu »malen«, die sich von echten Fotos kaum noch unterscheiden lassen. Die Zeiten, bei denen man stur Bildpunkt an Bildpunkt setzte, sind vorbei. Die Grafikprogramme von heute imitieren vollautomatisch den Stil alter Meister, kennen 16 Millionen Farben und

Alte und neue Welt begegnen sich in der PC Paintbrush-Packung: Pinsel und Diskette liegen friedlich nebeneinander



verändern Ihre Urlaubsdias.

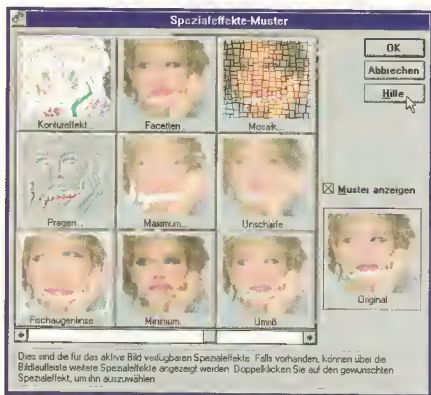
Als absoluter Preisbrecher im Bereich Malprogramme hat sich vor kurzem »PC Paintbrush« von Wordstar hervorgetan. Diese brandneue Software ähnelt übrigens nur sehr entfernt dem Minimal-Malprogramm »Paintbrush«, die jedem Windows beiliegt. Für etwa 70 Mark erhalten Sie nicht nur ein Malprogramm, sondern als nette Packungsbeilagen ein paar Stifte und Wasserfarben von Faber Castell. PC Paintbrush läuft unter Windows 3.1 und ist ein ziemlicher RAM-Fresser – bei »nur« 4 MByte RAM kriechen manche Funktionen, erst B-Byte sorgen für zügigeres Arbeiten. Eine Maus ist ebenso Voraussetzung wie eine Super-VGA-Karte: Mindestens 640 mal 480 Punkte in 256 Farben muß Windows anzeigen (dazu brauchen Sie auch einen entsprechenden Treiber, der Ihrer Grafikkarte beiliegt). Schöner malen läßt sich, wenn Sie eine höhere Auflösung benutzen können (1024 x 768 in 256 Farben) oder eine Truecolor-Karte besitzen, die 640 x 480 Punkte mit theoretisch 16,7 Millionen Farben zeigen kann. »Theoretisch« deshalb, weil nur 640 x 480 (sprich ca. 300.000 Punkte) auf dem Bildschirm zu sehen sind, also nur 300.000 Farben gleichzeitig angezeigt werden können.

## Die Theorie

Bilder malen auf dem Computer gleicht dem Zusammen-setzen eines Mosaiks. Genauso, wie ein Mosaikstein nur eine einzige Farbe haben kann, hat auch jeder Punkt in einem Computer-Bild genau eine Farbe. So einen Punkt nennt man »Pixel«, eine Abkürzung für »Picture Element« (Bildelement). Wenn Sie nahe genug herangehen, sehen Sie die einzelnen Punkte, aus denen das Bild zusammengesetzt ist.

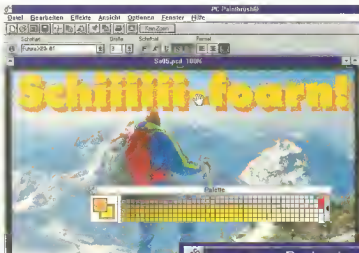
Im Gegensatz dazu arbeiten »Zeichenprogramme« mit Linien und Kurven. Statt sich die einzelnen Bildpunkte zu merken, arbeiten Zeichenprogramme mit Beschreibungen aller Linien im Bild. Deswegen können Sie beliebig nahe »heranzoomen«, ohne Treppentufen zu sehen. Der Nachteil dieser Art von Grafik: Es lassen sich eben nur Skizzen realisieren, denn fotorealistische Darstellung ist mit Linien und Kurven alleine nicht zu machen. Für bestimmte Zeichnungen und Diagramme sind solche Programme jedoch unersetzlich.

Bisher waren Malprogramme recht grobe Werkzeuge ohne



Probieren Sie das mal mit einem Pinsel: Das Spezialeffekte-Menü von PC Paintbrush zeigt die Stärken eines Computers





**Überschriften in ein Foto?**  
Kein Problem! Die entsprechenden Metallic-Töne haben wir uns aus der Palette unten ausgesucht.

Flair. Sie konnten lediglich einzelne Pixel setzen oder löschen; das höchste der Gefühle waren noch Funktionen, die einen Kreis andeuteten. Nicht zuletzt deswegen entstanden in den letzten Jahren viele Computerspiele-Grafiken ohne Computer. Der Grafiker malte auf Papier, dieses wurde auf einen Scanner gelegt und digitalisiert. Die neue Generation der Malprogramme ist anders: Sie sind regelrechte Mal-Simulationen, die berechnen, wie Wasserfarbe fließt, wie darunter liegende Farben durchscheinen und wie sich die Maserung des Papiers auf den Pinselstrich auswirkt. Möglich ist das erst mit 386-Systemen, denn Sie können sich vorstellen, daß eine Menge mathematischer Berechnungen für jeden einzelnen Bildpunkt notwendig sind.

## GRAFIK-FORMATE

Im Laufe der Jahre haben sich einige Grafik-Dateiformate herausentwickelt, die praktisch alle Mal-Programme verstehen. Jedes hat seine Vor- und Nachteile, wie unsere alphabetische Übersicht zeigt.

**BMP:** Das Bitmap-Format von Windows. Versteht garantiert jedes Windows-Programm. Leider ist es auch das platzfressendste Format von allen, denn es packt die Bilder praktisch gar nicht. Gibt es auch in der Variation RLE – die packt zwar etwas, wird aber nicht von allen Programmen verstanden.

**EPS:** Ein Dateiformat für Post-

script-Drucker. Viele Grafikprogramme können EPS schreiben, aber nie wieder lesen. Ein denkbar ungeeignetes Format, außer Sie wollen das Bild nie mehr verändern sondern nur unter Postscript drucken. (Normale Drucker drucken es nicht!).

**GIF:** Ein Veteran, der vor vielen Jahren für die Madem-Übertragung von Bildern entwickelt wurde. GIF-Bilder können maximal 256 verschiedene Farben haben und sind dafür sehr kompakt.

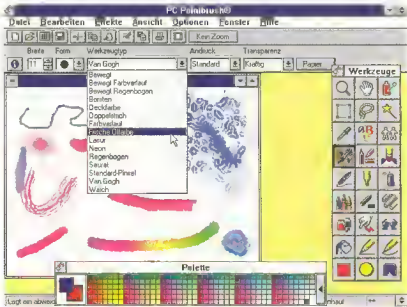
**JPG oder JPEG:** Ein Format, bei dem die Bilder sehr stark gepackt werden. Eine Datei kann als TIFF (siehe unten) mehrere Megabyte groß sein und als JPEG nur ein paar Dutzend

Kilabyte brauchen. Der Haken: Beim Packen werden Bildinformationen »weggeworfen«, die das Auge kaum sehen kann. Legt man Original und JPEG nebeneinander, fallen die Unterschiede allerdings schnell auf. JPEG sollte man nur verwenden, wenn man ein Bild garantiert nicht mehr weiterbearbeiten möchte und Platz sparen will.

**PCD:** Das Bildformat der Photo CD. Kadak hat ein Patent auf das Format, so daß Sie es mit allen derzeit erhältlichen Programmen nur lesen, aber nicht schreiben können. Eine PCD-Datei enthält ein Bild meistens in fünf verschiedenen Größen. Je nach Anwendung können Sie sich eines herausuchen.

**PCX:** Das Format des ersten Paintbrush-Programms von 1986 wurde im Laufe der Zeit immer weiterentwickelt. Inzwischen können PCX-Bilder bis zu 16 Millionen Farben haben (gebräuchlich sind aber weiterhin nur PCX-Dateien mit 256 Farben).

**TIFF oder TIFF:** Das Standard-Format in der Profi-DTP-Welt. Oder besser gesagt, die Standard-Formate: Es gibt 5 Versionen und unzählige Variationen von TIFF. Oft genug schreibt Programm A eine TIFF-Datei, die Programm B doch nicht lesen kann. Allerdings ist TIFF meistens die einzige Methode, Bilder mit 16 Millionen Farben verlustfrei in ein DTP-Programm zu bekommen.



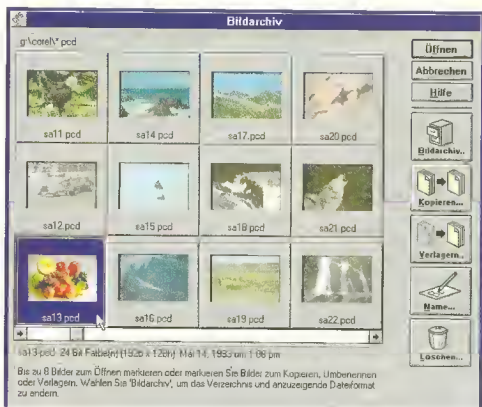
Jeder malt anders – schon das Ausprobieren der einzelnen Pinsel und Malwerkzeuge kann Stunden dauern

## Pinsel gegen Maus

Wenn Sie mit einem Programm wie PC Paintbrush herumspielen, kommen Sie aus dem Staunen so schnell nicht raus. Sie wählen das Werkzeug »Wachsmalkreide«, weisen den Computer an, daß die Malfläche ein stark gewelltes Papier ist, bewegen die Maus ein wenig und scheinen tatsächlich mit Wachs gemalt zu haben; die charakteristischen Muster,

daß sich die Kreide hauptsächlich auf den oberen Teilen des Papier-Reliefs ablagert, sind eindeutig zu erkennen. Macht die Maus damit die Kreide überflüssig? Nein, denn versuchen Sie mal, mit einer Maus Ihren Namen zu schreiben. Vergleichen Sie das mit einer Unterschrift, die Sie mit einem Stift zu Papier bringen. Sie sehen schnell, daß die Maus ein miserables Malwerkzeug ist.

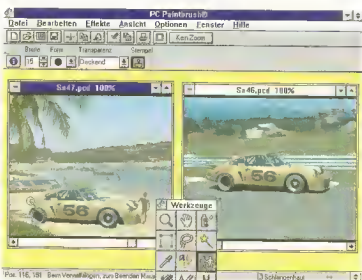
Aber die schlechtere Eingabe macht der Computer schnell



**Wie hieß noch gleich die Dattel? Das eingebaute Bildarchiv macht mit solchen Röselen Schluss.**

wieder weht. Denn wenn Sie sich einmal mit der Wachsmalkreide »vermalte« haben, können Sie entweder Ihre Bildkomposition rasch ändern, verzweifelt zu kratzen beginnen oder schlicht und einfach von vorne anfangen. Die simulierte Kreide am Bildschirm löschen Sie hingegen lässig mit einem Druck auf den Undo-Knopf.

PC Paintbrush bietet nicht nur Wachsmalkreide. Über 60 verschiedene Zeichenwerkzeuge sind im Programm zu finden. Eine kleine Auswahl: Tintenroller, Filzstift, Markier-Filzstift, Blei- und Buntstifte, Zeichenkohle, Ölfarbe, Wasserfarbe, Airbrush, Kalligraphie-Feder, und so weiter. Zugegeben, einige der Werkzeuge haben nur subtile Unterschiede, aber insgesamt ist das Repertoire ziemlich komplett. Eine Besonderheit stellen Pinsel wie »Rainbow« oder »Van Gogh« da. Sie fabrizieren Effekte, die auf Papier nicht mit einem Pinselstrich machbar wären. So erzeugt der Rainbow-Pinsel tatsächlich farbige Linien mit Regenbogen-Effekt; der Van-Gogh-Pinsel tut so, als sei der alte Holländer persönlich am Werk.



**Wie kommt der Porsche auf den Strand? Eine Funktion zum Kopieren von Bildteilen von A nach B macht's möglich.**

## Fotos geschickt gefälscht

Malprogramme kann man auch zur geschickten Bearbeitung und Retusche von Fotos benutzen. Um ein Foto in die Software einzubauen, benötigen Sie entweder einen Scanner (teuer) oder ein CD-ROM-Laufwerk. Sie können zwar nicht Ihre Urlaubsdias ins CD-ROM-Laufwerk stecken, aber zu einem Fotohändler geben, der Ihnen eine Photo-CD beschreibt. Auf dieser CD sind dann bis zu hundert digitalisierte Bilder zu finden. Die Qualität übertrifft dabei alles, was Sie zu Hause mit einem preiswerten Scanner erreichen könnten.

Egal, welche der beiden Methoden Sie benutzen: Am Ende sollten Sie eine Datei mit Ihrem Bild haben, die sich vom Malprogramm lesen läßt. PC Paintbrush liest alle gängigen Formate, darunter auch Photo CD direkt. Mit Hilfe einer gelungenen Bild-Archiv-Funktion ist es sogar sehr einfach, ein Bild auf einer CD zu finden. Sie brauchen nicht nach dem Namen zu suchen, sondern sehen sich einfach eine Reihe von stark verkleinerten Mini-Bildern an, um das gewünschte Dia zu finden. Zu den einfacheren Manipulationen gehört noch das Addieren von Texten und Überschriften oder das Einzeichnen von Pfeilen und Markierungen. Geübte Malkünstler können z.B. auch einen störenden Verwandten einfach aus dem Bild rausmalen, indem man ihn mit Farben ähnlich dem Hintergrund überpinselt.

## Effekthascherei

Richtig Spaßig wird das Malen aber erst, wenn Sie mit Spezialeffekten Ihr Kunstwerk aufmöbeln können. Wie wäre es mit »Geschwindigkeits-Streifen«? Lassen Sie das Bild (oder Teile davon) so berechnen, daß es aussieht, als ob es sich schnell bewegt hat und von einer langsamen Kamera

## PALETTEN-PANIK

Wenn Sie genug Speicherplatz in Ihrem Rechner haben, sollten Sie in Programmen wie Paintbrush grundsätzlich im Truecolor-Modus (16 Millionen Farben) arbeiten – auch wenn Ihre VGA-Karte nur 256 Farben anzeigen kann. Windows rechnet die Truecolor-Bilder auf Ihre Grafikkarte passend um. Wenn Sie nur mit 256 Farben arbeiten, können Ihnen nämlich die Farben sehr schnell ausgehen.

Nehmen wir an, Sie haben ein 256-Farben-Bild mit einem Wald im Winter. Wahrscheinlich hat es nur Grau-, Grün- und Braun-Töne als Farben. Wenn Sie jetzt als Bildelement eine rote Schrift einsetzen wollen, finden Sie in der »Paletten« der 256 verwendeten Farben kein Rot. In den meisten Fällen sind Sie jetzt aufgeschmissen; nur mit komplizierten Paletten-Tricks können Sie das Rot noch irgendwie ins Bild quetschen. Ist die Winterlandschaft hingegen im Truecolor-Format, stehen Ihnen weiterhin alle Farben des Regenbogens zur Verfügung. Erst ganz zum Schluß, wenn Sie wirklich nichts mehr am Bild ändern wollen, sollten Sie das Bild auf 256 Farben »herunterrechnen« lassen. Das garantiert optimale Paletten.



# SPASS

## STATT NOTEN

Edutainment-Software für Kids

### Der Computer als spielerischer Pädagoge: Deutschsprachige Edutainment-Software soll den Nachwuchs vor den PC lacken.

**E**s ist schon zum Verzweifeln: Da hat man Unsummen für überbeutertes Holzspielzeug ausgegeben und sorgfältig ausgewählte pädagogische Brettspiele angeschafft, bei denen es garantiert keine Verlierer gibt. Doch was machen die lieben Kleinen? Sie setzen sich lieber vor die Videospielekonsole und schlagen einander mit gezielten Handkantenschlägen und Fußtrittchen softwaremäßig die Köpfe ein. Auch bei den friedlicheren Modulen keimt bei so manchem besorgten Elternteil die Frage auf, ob die lieben Kleinen ihre Zeit nicht sinnvoller verbringen könnten.

**EA KIDS** Ganz dem Nachwuchs verschrieben hat sich das Label »EA Kids« des Spielegiganten Electronic Arts. Zwei Produkte wurden übersetzt und sollen im März erhältlich sein. Eine geschickt verpackte Sammlung von 25 verschiedenen Lernspielen bietet »Scooters Zauber-  
schloß«. Sie steuern einen kleinen Magier durch die Gänge einer Burg. Mit dem Mauszeiger klickt man Gegenstände an und löst so witzige Animationen aus. Richtig spannend wird es jeweils nach dem Öffnen von einer der zahlreichen Türen: Mal sind vom Kind Farben zu erkennen, Wappen zu gestalten oder Worte zu lesen und nachzutippen, mal Fische zu fangen oder Verschiebepuzz-

Kinder haben jedoch nun einmal ihren eigenen Kopf, und nicht alles, was in diversen Erziehungsratgebern steht, findet bei dem quirligen Nachwuchs den erwarteten Anklang. Fasziniert sind sie hingegen von Papis sorgfältig verwahrtem PC. Irgend etwas muß ja dran sein, wenn der Erziehungsberechtigte unentwegt vor dem Bildschirm hockt und die Tastatur bearbeitet. Warum sollte man diese Neugier nicht ausnutzen und die Sproßlinge mit speziell auf sie zugeschnittener Software konfrontieren. Die Hauptsache ist, daß dabei kein klebriger Lutscher im Diskettenlaufwerk landet.

Edutainment heißt das Zauberwort, das für einen Kompromiß aus den knallhart-drögen Lernprogrammen und reiner Unterhaltung steht. Besonders in der angelsächsischen Welt boomt das Geschäft in diesem Marktsegment. Bislang scheiterte ein Erfolg im deutschsprachigen Raum oft an der fehlenden Übersetzung derartiger Produkte. Nur vereinzelt machte man sich die Mühe der Eindeutschung, so daß Spiele wie »Die Schöne und das Biest« recht alleine auf weiter Flur standen. Doch diese Zeit scheint nun vorüberzugehen: Gleich mehrere Firmen starten entsprechende Versuchsbälle in die Spähren des deutschen Marktes.

les wieder zusammenzufügen. In einem Gemach müssen Sie den Schatten die entsprechenden Dinge zuordnen, auf dem Turm ist die Landschaft in unterschiedlichen Jahreszeiten anzusehen. Mit drei Schwierigkeitsstufen kann das Programm den individuellen Fähigkeiten des Sproßlings

angepaßt werden. Zugeschnitten ist es auf Fünf- bis Achtjährige.

Das andere EA-Kids-Spiel geht deutlich in Richtung Unterhaltung, die jedoch sehr phantasievoll und kindgemäß daherkommt. Bei »Peter Pan« unterstützt man

Ein Wappen ist in Scooters Zauber-  
schloß schnell erstellt

Peter in seiner Auseinandersetzung mit dem bösen Captain Hook. Pan hat diesem nämlich eine Schatzkarte entwendet, woraufhin Hook Peter Pans Freunde verschleppt. Das Programm ähnelt weitgehend einem Abenteuerspiel, bei dem statt einer herkömmlichen Befehlseingabe eine Auswahl unter hilfsbereitem, lebendigen Malwerkzeug mit eigenen Ideen getroffen wird. Jede der 30 Szenen stellt Sie vor ein kleines Problem – ein Bär stellt sich in den Weg, das Krokodil lauert im Fluß oder ein säbelschwingender Pirat wird zudringlich. Mit Zeichenstift, Radiergummi oder Pinsel ist diesen Widrigkeiten schnell beizukommen. Aus einer Liste oder Farbpalette entscheidet man sich für eine Lösung und



Wie soll Peter Pan den Piraten überlisten?



zielt gegebenenfalls das Objekt am Bildschirm anhand vorgegebener Punkte nach, bzw. malt eine Fläche farbig aus. Gerne macht man sich mehrmals an das Durchspielen des Programms, wobei Sie jedesmal andere Lösungen ausprobieren können, zumal einige Szenen in der Tat ausgesprochen witzig wirken. Zielgruppe sind sechs- bis zehnjährige Kinder.

## SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS PETER PAN

Hersteller: EA Kids / Electronic Arts

Preis: je 120 Mark

Benötigt: 386er mit 640 KByte RAM, Maus und VGA

## CYBERTOWN

Unter dem seltsam klingenden Titel »Jens geht nach Cybertown« veröffentlicht Modern Media Ventures ein CD-ROM. Hauptperson ist ein Hund namens Jens. In »Cybertown« muß man sich in seiner Rolle auf die Suche nach 15 Cyberbud-Wesen machen.

Entlang der Hauptstraße dieser ominösen Ortschaft reißen sich vier Gebäude sowie ein Park aneinander, in die Sie mittels Mausclick hineingelangen. Im Innern des Supermarktes, des Spielwarenladens oder einer anderen Lokalität läßt das Anklicken von Gegenständen diese kurzzeitig lebendig wer-



Die Hauptstraße von Cybertown

## ELTERN GESUCHT!

Wir würden uns freuen, von Ihnen zu erfahren, ob Sie dieses Thema interessiert und Sie zukünftig über weitere Entwicklungen auf dem Edutainment-Sektor informiert werden möchten. Für Kritik und Anregungen sind wir stets dankbar.

An fünf Eltern, die bereit sind, mit Ihren Kindern »Peter Pan« und »Scooters Zauberschloß« auszuprobieren und über Ihre Erfahrungen in einem kleinen

Fragebogen zu berichten, vergeben wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts je ein Paket mit den beiden genannten Produkten. Bitte schreiben Sie, mit Altersangabe Ihrer Kinder, an die folgende Adresse:

DMV-Verlag, PC Player, -Edutainment -, Gruberstr. 46a, 85586 Paing. Bei mehr als fünf Anfragen entscheidet das Los; Einsendeschluß ist der 15. April.

## Media Point

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

### Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Disketten		Preisliste (solange Vorrat reicht!)	
Abandoned Places 2 *	79,95	Files - Attack Of Earth	39,95
Acid Of The Deep 1 *	89,95	Grid Courts 2 *	29,95
Acid Over Europe	79,95	Indiana Jones 1 Adventure	79,95
Alan 3 *	69,95	Indiana Jones 2	49,95
Alone In The Dark 2	99,95	Indiana Jones 3	49,95
Amnesia	79,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Archie Ultra	89,95	Legend Of Fingert	49,95
Aufschwingung Ball	79,95	Max TV	49,95
Battle Isle 2 *	99,95	Marble	39,95
Bazooka Bros *	99,95	Monkey Island 1	49,95
Big Duck	79,95	North & South	29,95
Blas Forces *	89,95	Populous	49,95
Camelot 2	39,95	Prince Of Persia	79,95
Campan 2	39,95	Religious Typoon	39,95
Carroll Paces *	89,95	Stein Service 2	39,95
Cartoon Desserts	89,95	Str. Art	49,95
Comanche	99,95	Tem Earth	49,95
Comanche Desk 1 & 2	99,95	Star Line	49,95
Dark Sun - Shattered Lands	79,95	Terminator 2	29,95
Der Golem *	89,95	Zix Mo Kraken	49,95
Die Palatine	89,95		
Die Platte	89,95		
Die Sphäre *	89,95		
Doom	89,95		
Dune	89,95		
Dungeon Master 2 *	99,95		
Earth 2 *	89,95		
Elite 2	79,95		
Emerson Deluxe	89,95		
Flashback	79,95		
Flightmaster 2	49,95		
Im Scenery Disk speziell für PS 5	49,95		
Freddie Phantoms (d)	79,95		
Gedonia 3	89,95		
Grand Prix	89,95		
Happoon 2 *	89,95		
Heidi 2	89,95		
Holly Line 1914-1918	79,95		
Höhlewelt *	89,95		
India 2	99,95		
Incredible Cartoons	79,95		
Jack Of Racing	79,95		
Immaculate Unit Caught	89,95		
Jungle Park	79,95		
Kings Quest 1	89,95		
Kings Quest 2	89,95		
Kings Quest 3	89,95		
Kings Quest 4	89,95		
Kings Quest 5	89,95		
Kings Quest 6	89,95		
Kings Quest 7	89,95		
Kings Quest 8	89,95		
Kings Quest 9	89,95		
Kings Quest 10	89,95		
Kings Quest 11	89,95		
Kings Quest 12	89,95		
Kings Quest 13	89,95		
Kings Quest 14	89,95		
Kings Quest 15	89,95		
Kings Quest 16	89,95		
Kings Quest 17	89,95		
Kings Quest 18	89,95		
Kings Quest 19	89,95		
Kings Quest 20	89,95		
Kings Quest 21	89,95		
Kings Quest 22	89,95		
Kings Quest 23	89,95		
Kings Quest 24	89,95		
Kings Quest 25	89,95		
Kings Quest 26	89,95		
Kings Quest 27	89,95		
Kings Quest 28	89,95		
Kings Quest 29	89,95		
Kings Quest 30	89,95		
Kings Quest 31	89,95		
Kings Quest 32	89,95		
Kings Quest 33	89,95		
Kings Quest 34	89,95		
Kings Quest 35	89,95		
Kings Quest 36	89,95		
Kings Quest 37	89,95		
Kings Quest 38	89,95		
Kings Quest 39	89,95		
Kings Quest 40	89,95		
Kings Quest 41	89,95		
Kings Quest 42	89,95		
Kings Quest 43	89,95		
Kings Quest 44	89,95		
Kings Quest 45	89,95		
Kings Quest 46	89,95		
Kings Quest 47	89,95		
Kings Quest 48	89,95		
Kings Quest 49	89,95		
Kings Quest 50	89,95		
Kings Quest 51	89,95		
Kings Quest 52	89,95		
Kings Quest 53	89,95		
Kings Quest 54	89,95		
Kings Quest 55	89,95		
Kings Quest 56	89,95		
Kings Quest 57	89,95		
Kings Quest 58	89,95		
Kings Quest 59	89,95		
Kings Quest 60	89,95		
Kings Quest 61	89,95		
Kings Quest 62	89,95		
Kings Quest 63	89,95		
Kings Quest 64	89,95		
Kings Quest 65	89,95		
Kings Quest 66	89,95		
Kings Quest 67	89,95		
Kings Quest 68	89,95		
Kings Quest 69	89,95		
Kings Quest 70	89,95		
Kings Quest 71	89,95		
Kings Quest 72	89,95		
Kings Quest 73	89,95		
Kings Quest 74	89,95		
Kings Quest 75	89,95		
Kings Quest 76	89,95		
Kings Quest 77	89,95		
Kings Quest 78	89,95		
Kings Quest 79	89,95		
Kings Quest 80	89,95		
Kings Quest 81	89,95		
Kings Quest 82	89,95		
Kings Quest 83	89,95		
Kings Quest 84	89,95		
Kings Quest 85	89,95		
Kings Quest 86	89,95		
Kings Quest 87	89,95		
Kings Quest 88	89,95		
Kings Quest 89	89,95		
Kings Quest 90	89,95		
Kings Quest 91	89,95		
Kings Quest 92	89,95		
Kings Quest 93	89,95		
Kings Quest 94	89,95		
Kings Quest 95	89,95		
Kings Quest 96	89,95		
Kings Quest 97	89,95		
Kings Quest 98	89,95		
Kings Quest 99	89,95		
Kings Quest 100	89,95		

Software

den und kleine Aktionen ausführen. Fünf Lernspiele sind ferner in den Häusern enthalten, bei denen unter anderem Buchstaben erkannt (Alphabet-Asteroiden-Spiel) oder Luftblasen in einem Aquarium gezählt werden. Im Park kann man typische Kleidungsstücke und Gegenstände zu elf Zeitabschnitten betrachten, wobei großzügig Napoleon und eine Lokomotive einander zugeordnet sind.

Mehrere von einem Sänger vorgetragene Lieder bereichern das Programm, insofern man in der Lage ist, über die seltsamen Texte hinwegzusehen, die ohne Rücksicht auf Reime oder Taktgefühl übersetzt wurden. Stellenweise wirken die Songs so grotzig, daß sie auch für Erwachsene schon fast wieder einen gewissen Unterhaltungswert haben. Die Altersempfehlung liegt bei unter acht Jahren.

### JENS GEHT NACH CYBERTOWN

Hersteller: Modern Media Ventures

Preis: ca. 100 Mark

Benötigt: 386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA, Windows 3.1 und Maus

## WORDPERFECT LEARNWARE

In der Reihe »Main Street« veröffentlicht WordPerfect Software nun einige ältere, in Lizenz genommene Lernspiel-Titel von Disney Software. Fünf Produkte stehen in der Rubrik »Learnware« zur Auswahl, die sich je mit einem Aspekt beschäftigen. Bei »Micky 123« wird eine Geburtstagsparty ausgerichtet und über Zahleneingaben festgelegt, wieviel Essen eingekauft und an wen Einladungen verschickt werden. »Mickys ABC« soll die Buchstaben nahebringen – mit dem Druck auf eine Taste wählt man unter mehreren Aktivitäten aus; ein F steht in einer Szene für das Fernsehen, mit dem B geht Micky ins Bett und Z bewirkt heftiges Zähneputzen. Das J läßt Micky zum Jahrmarkt laufen, auf dem jedem Buchstaben erneut andere Begriffe (vom Sackhüpfen bis hin zum Maulwurf) zugeordnet sind. »Mickys Farben & Formen« weicht anhand von Zauberkugeln in die Welt der geometrischen Objekte und unterschiedlicher Farben ein. Das Kind wählt dabei beispielsweise aus, mit welchen Gegenständen Micky jongliert oder ein Bild gestaltet.

15 Puzzles mit einer einstellbaren Zahl von Teilen



Micky  
Maus  
hilft  
beim  
Lesen

enthält »Mickys Puzzle«, wobei man die fertigen Bilder ausdrucken darf. »Mickys Merkspiel« ist eine Memory-Variante, bei der Sie, wie beim Vorbild, Kartenpaare finden sollen. Es gibt jedoch fünf verschiedene Varianten: Identische Gegenstände müssen aufgedeckt, gleiche Disney-Figuren entdeckt oder Wortpaare gebildet werden. Sämtliche Produkte sind übrigens mit Sprachausgabe ausgestattet.

## WORDPERFECT LEARNWARE

Hersteller: Disney/WardPerfect

Preis: je 80 Mark

Anforderungen: PC mit 512 KByte RAM und CGA-, EGA- oder VGA-Grafik

## F A Z I T

Den erfreulichsten Eindruck machen die beiden EA-Kids-Produkte, bei denen Humor und aufwendige Grafik sich zu gelungener Software verbinden. Scooters Zauberschloß enthält eine Fülle kleiner Spiele und Peter Pan bietet altersgemäße Unterhaltung, die jedoch auch Erwachsene faszinieren kann.

Der Lerneffekt ist bei den Micky-Programmen dominant, doch mit der durchwachsenen Grafik läßt sich der Nachwuchs nur schwer an die Maus locken. Das seltsam wirkende »Jens geht nach Cybertown« bietet einige brauchbare Ansätze bei den Lernspielen. Leider werden die Cyberbud-Story, eine schwache Anleitung und die unfähig eingedeutschten Lieder bei Ihren Kindern eher Unverständnis als Erleuchtung hervorrufen.

(tw)

## MICROSOFT FÜR KINDER



Wer malt am schönsten mit »Fine Artist« von Micasoft?

Bill Gates versucht nun auch die Kinder als Zielgruppe für seine Produkte anzusprechen. Zwei Produkte, lauffähig unter Windows, ließ er gezielt für die Kleinen entwickeln.

Das Textverarbeitungsprogramm »Creative Writer« wird zunächst nur auf Englisch erscheinen. Neben der Eingabe von Texten können unterschiedlichste Schriftarten ausgewählt und grafische

Tricks angewandt werden, um das Geschriebene zu gestalten. Daneben ist es möglich, an einer Zeitung, Karten oder einem Banner zu arbeiten bzw. einen Geschichtengenerator zur Inspiration zu verwenden.

Mit »Fine Artist« zeichnet der Nachwuchskünstler sogar mittels deutscher Benutzerführung – an der Übersetzung wird momentan noch gearbeitet; ein Erscheinungsdatum steht nach nicht fest. Die grundlegenden Funktionen eines Malprogramms sind leicht verständlich zu bedienen; Comic-Strips, eine Bildergeschichte oder Sticker kann man problemlos entwerfen.

Die benutzerfreundliche Gestaltung der beiden Micasoft-Programme reizt selbst einen erwachsenen Redakteur, der bedauert, seine redaktionellen Beiträge zukünftig leider nicht mit dem »Creative Writer« schreiben zu dürfen.



199 DM

## Die Soundkarte die Ihnen auch durch Mark und Pfennig geht. Pro Sonic 16 – CD Stereo Power für Ihren PC

Gehen Sie keine Kompromisse mehr ein. Unsere neue Soundkarte verwandelt Ihren PC in ein Freizeitvergnügen in 16 Bit Stereo CD Qualität.

Zu Ihrer Weiterbildung, Entspannung oder für heiße Computerspiele und das alles für unter 200,00 DM.

100% kompatibel zu MPC2, Sound Blaster, Sound Blaster Pro und Adlib. 20 Stimmen Synthesizer, Panasonic CD-Rom Interface. Auch in SCSI 2 erhältlich. Das intelligente Media Vision Quick Start Programm garantiert kundenleichte Installation.

Das müssen Sie gehört haben. Gehen Sie zu Ihrem Fachhändler oder zu einem der aufgeführten Märkte und überzeugen Sie sich selbst warum Media Vision der Welt größter Hersteller von 16 Bit Soundkarten ist. Genießen Sie die Klangwelt von Media Vision, denn auch der Preis ist Musik in Ihren Ohren.

### Hier gibt es Pro Sonic 16 Soundboards:

Karstadt • PC-Computer • Pra Markt • Phara Wessendorf  
• Kaurisch • UniMarkt • Elektraland • Kamet • Trimedia  
• Lehmsiek • Tiemann

Und erhältlich im guten  
Fachhandel



Alle Warenzeichen werden anerkannt. \* Unverbindliche Preisempfehlung



**MEDIA VISION**



# BENEATH A STEEL SKY



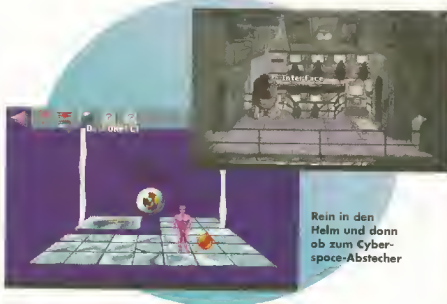
In der Shopping-Etage darf ein Supermarkt für neue Körperteile nicht fehlen

Eine Stadt hält ihre Einwohner gefangen, das Computersystem sorgt für die totale Überwachung. In Zusammenarbeit mit Comic-Autor David Gibbans entstand ein düsteres SF-Adventure mit kamfartabler Bedienung.

**C**ompuServe ist nichts dagegen: Das Informationssystem »Linc« ist der heimliche Herrscher der futuristischen Metropole Union City. Linc kennt alles, sieht alles, weiß alles. Es gibt hier mehr Linc-Terminals als intakte Telefonzellen in einer bundesdeutschen Großstadt; Linc dirigiert die Regierungs-Polizeitruppen, gegen deren Willkür sich niemand wehren kann. Die Bürger von Union City dürfen die

Stadt nicht verlassen; in der Wildnis lauern angeblich nur verstrahlte Mutantenhorden. Es gibt einen Menschen im Hintergrund, der Linc steuert – oder ist es umgekehrt? Diese machtvolle Person wird ehrfurchtsvoll »Overmann« genannt, doch wer sich hinter diesem Titel verbirgt, bleibt ein Rätsel.

Robert Foster darf sich ganz besonders wundern – der »Systemfeind« wird von einem Regierungsangestellten mit dem Overmann verwechselt. Dabei wurde Foster vorher noch als Aufrührer festgenommen, doch beim Abtransport kollidiert der Polizeihubschrauber mit einem Wolkenkratzer. Robert entkommt dem Wrack, die Häscher sind ihm auf den Fersen. Er befindet sich in den obersten Etagen eines gewaltigen Komplexes; alle Lifts nach unten wurden aus Sicherheitsgründen gesperrt. In dieser aussichtslosen Lage hat er nur einen Begleiter: Die Computer-Persönlichkeit Joey trägt er in Form eines Motherboards in der Manteltasche. Nach erfolgreichem Einbau in die Hardware eines Staub-



## IM WETTBEWERB

Unterm stählernen Himmel tummeln sich viele Adventure-Tugenden. Einige direkte Mitbewerber werden überholt: Ringworld (hübsch, aber kurz) und Judgment Rites (Enterprise-Bonus und komplex, aber umständlich). Wer vor englischen Textbergen nicht zurückschreckt, wird bei der SF-Roman-Adoption Homeworld anspruchsvoll unterhalten. Abteilung »ganz was anderes«: Wenn Sie eine zynische SF-Story mal mit einem Strategie- und Taktik-Spielprinzip kombiniert haben wollen, liegen Sie bei Bullfrags Bestseller Syndicate richtig.	Syndicate	89
	<b>BENEATH A STEEL SKY</b>	<b>78</b>
	Homeworld	78
	Judgment Rites	73
	Ringworld	52





sauger-Roboters ist Joey wieder mobil und steht Foster mit Frozeleien und praktischer Hilfe zur Seite.

An Science-fiction-Adventures und düsterer Atmosphäre à la »Blade Runner« haben sich schon viele Programmierer versucht. Das englische Team Revolution Software holte sich für sein lange erwartetes »Beneath a Steel Sky« einen kompetenten Fachmann ins Team. David Gibbons gilt unter Insidern als einer der begabtesten Zeichner von SF-Comics. Die Zusammenarbeit mit diesem Künstler bescherte neben fruchtbaren Story-Impulsen stilvolle Hintergrundbilder des Maestros.

Nicht nur bei diesen Punkten hat sich das programmierte Team seine Gedanken gemacht. Mit »Lure of the Temptress« lieferte Revolution Software 1992 ein eher durchwachsesenes Adventure-Debüt ab. Endlose Dialoge der einflussenden Art, schwache Puzzles, wenig elegante Bedienung und Spar-VGA-Grafik, die sich auf 32 Farben beschränkte, ließen diesen Titel etwas untergehen. Die Macher waren selbstkritisch, gingen in Klausur und schmissen zum Beispiel die alte Steuerung komplett über Bord. Beneath a Steel Sky setzt auf ein ähnlich super-einfaches System wie die Westwood-Adventures »Legend of Kyandia« und »Hand of Fate«.

Es gibt keine Kommando-Liste mit Icons oder Verben wie bei Sierra oder LucasArts. Alle Aktionen werden mit Klicks der beiden Maustasten ausgelöst: Durch einen Links-Klick untersucht unser Held einen Gegenstand; klicken mit der rechten Taste bedeutet »mitnehmen/benutzen«. Das Inventar wird erst sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Bildrand bewegen. Sie klicken hier ein Objekt mit der rechten Maustaste an und anschließend auf eine bestimmte Stelle im Bild, um es gezielt einzusetzen.



## HEINRICH LENHARDT

Revolution könnte Europas neue Abenteuerspiel-Hoffnung werden: 18 Monate nach dem enttäuschenden »Lure of the Temptress« haben Charles Cecil und seine Jungs ihr Spielsystem komplett umgekrempelt. PC-würdige Grafik, neue Bedienung, salbe Story, spöttischer Humor, deutsche Texte – Beneath a Steel Sky wird Liebhaber von Grafik-Adventures nicht enttäuschen.

Für den Durchbruch in die elitären Wertungsgefilde jenseits der 80 Punkte hat es aber nicht ganz gereicht. Grafik und Story haben im Spielverlauf einige kleinere Durchhänger; das Puzzle-Design ist

anständig, prazisiert aber auch nicht gerade unbeschwerter Euphorie. Ärgerliche Stellen der Dämlichkeits-Klasse gibt es sehr selten, aber ganz ausgerottet wurden sie nicht. Meine »Lieblingsszene«: Held betritt Raum; bleibt er ein paar Sekunden still stehen, wird er ohne Vorwarnung erschlagen – nicht gerade der Gipfel der Originalität.

Diese Schwächen sind aber keine ernsthaften Spielspaß-Killer. Nachdem sich die SF-Adventure-Konkurrenz zuletzt nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, ist Beneath a Steel Sky ein ernsthafter Kandidat für den nächsten Software-Einkaufszettel.



Picken Sie eine von vier Antworten heraus, um den Gesprächsverlauf zu bestimmen



Gibbons kann's: Solche aufwendigen Zwischengrafiken kamen im Spielverlauf leider etwas selten vor



Kein Textmenü trübt die Grafiksicht. Erst wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Bildrand steuern, werden die Gegenstände im Inventar angezeigt.



Das Kabinett wirkt schlaff, Linc hat's geschafft



Auch im nächsten Jahrhundert erfreut sich die Jugend an pädagogisch wertvollen Videospielen

Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, erscheint eine warnende Textmeldung, sobald er ein »benutzbares« Detail streift. Diese Warnungen sind auch bitter nötig, denn die eingebauten Gibbons-Grafiken sehen zwar recht geschmackvoll aus, lassen aber so manche Einzelheit etwas untergehen. Sofern Sie jeden neuen Raum gewissenhaft mit dem Cursor etwas »absuchen«, müssen Sie nicht befürchten, etwas Wichtiges zu übersehen.

Natürlich wird auch in Beneath a Steel Sky geplaudert. Sprechen Sie andere Personen an, woraufhin Sie bis zu vier verschiedene Aussagen zur Wahl haben. Die Anzahl der Nebenfiguren und Gesprächsinformationen ist übersichtlicher als bei Lure of the Temptress. Nicht zu unterschätzen ist Joey, der elektronische Sidekick. Durch den Einbau in geeignete Computerröhren läßt er sich vielseitig einsetzen. Bei einigen Problemen ist Joey zudem oft die einzige Rettung. Reden Sie immer wieder mit Ihrem Kompagnon, um Tips oder handfeste Hilfe zu erhalten – zumindest aber einen flotten Spruch. Die ironischen Dialoge zwischen Foster und Joey sind nicht die einzige humoristische Belebung des bedrohlichen Zukunftsszenarios, das David Gibbons entworfen hat. In Beneath a Steel Sky tummeln sich zickige, pedantische oder bizarre Typen; Versicherungsvertreter, Türsteher und video-spielende Kids. Satirisch nehmen die Autoren Themen wie



Herber Humor: Nachdem das Wachsystem den Eindringling in zwei Teile zerschmettert hat...



...gibt unser Held bei Begutachtung der sterblichen Überreste einen lässigen Spruch zum Besten

Wert eines Produkts nicht nach dessen Nutzen, sondern nach dem damit verbundenen Image-Gewinn beurteilen – leider keine Science-fiction, sondern berechtigter Spott auf Auswüchse der Gegenwart. Während der Reise durch die Wolkenkratzer-Etagen stoßen wir auf Fabriken, Wohnbereiche und Geschäftszentren; schließlich landet man im Herzen von Linc, wo Robert Foster die wahre Geschichte seiner Herkunft erfährt.

Virgin liefert das Programm zeitgleich mit der englischen Version auch komplett in Deutsch aus – sehr brav! Der Packung liegt ein Comic-Heft von Gibbons bei, das stimmungsvoll ins Szenario einführt. (hl)



## THOMAS WERNER

Eigentlich sind die Zutaten für ein gelungenes Adventure durchaus vorhanden: Eine interessante, außergewöhnliche Story in düsterer Machart; die Bedienung wurde einfach gehalten und die Grafiken sind angenehm. Mich kannte das Spiel dennoch nicht völlig überzeugen. Die Puzzlequalität liegt deutlich unter der amerikanischen Spitzenprodukte und der Humor wirkt stellenweise schon recht bemüht. Wer sich durch die skurrile Story fesseln läßt, wird den Kauf dennoch nicht bereuen.

Virtual Reality, kosmetische Chirurgie oder Modewahn auf die Schippe. Sie treffen auf brave Bürger, die den



Klein und fein: die Programm-Optionen. Links der Regler für die Spielgeschwindigkeit.



## BENEATH A STEEL SKY

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

**Spieler-Typ** Adventure  
**Hersteller** Virgin/Revolution  
**Software** DM 120,-  
**Ca.-Preis** –  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch gut  
**Spieltext** Deutsch gut  
**Bedienung** Sehr gut  
**Anspruch** Für Einsteiger und Fortgeschrittene

**Grafik** Gut  
**Sound** Gut

**Freies RAM:** min. 2 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 11 MByte

**Besonderheiten:** Comic-Buch von David Gibbons liegt der Packung bei.

**Wir empfehlen:** 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





## CD-ROM double speed... ein neuer Center in der NBA?

Eine verführerische Vielzahl neuer Spiele wird auf Grund ihrer hohen Speicherkapazität immer häufiger auf CD-ROM angeboten.

Da stellt sich so mancher die Frage, ob für die eine oder andere Entspannung am Computer nicht doch die Anschaffung eines CD-ROM Laufwerks lohnt.

Unser CDU-33A (MPC 2 kompatibel) hat eine mittlere Zugriffszeit von 320ms (double speed), eine Datenübertragungsrate von 300 kB/s und eine AT BUS-Karte.

Das Gehäuse haben wir so stabil gemacht, daß es auch mal heiß hergehen kann. Staub ist für das CDU-33A auch kein Thema, weil wir aus diesem Grund auf Gehäuseöffnungen und Bohrungen verzichtet haben.

Und damit spät in der Nacht kein anderer gestört wird, ist es auch noch ganz besonders leise.

**Just call or fax:**

**0221-59 66-973**

**0221-59 66-8394**

**It's a Sony**



Besuchen Sie uns auf  
der CeBIT '94  
vom 16. bis 23. März  
Halle 8 - Stand C 04

**Sony Europa GmbH**  
**Computer Peripheral Products**  
Hugo-Eckener-Str. 20  
50829 Köln





# MERCHANT PRINCE

Es war einmal ein kleiner Mann, der hätte saaa gerne alle Güter dieser Welt besessen. Und nun macht er sich mit seinem Schiffchen auf, all diese hübschen Dinge einzusacken – wenn die anderen ihn ranlassen...

Venedig in der Renaissance: Fette Dogen polieren ihre Gondeln, ein Mann namens Machiavelli schreibt ein mißverständenes Buch, Leonardo malt die grinsende Mona, die Borgia-Familie meuchelt Unbequeme im Zehnerpack dahin, und ein Mann namens Marco Polo fährt die Nudel entdecken – ach, Venedig in der Renaissance, das war schon ein spannendes Kapitel.

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis ein Softwarehaus die geschichts- und geschichtenträchtige Epoche unter die Bitfuchtel nimmt. QQP und Several Dudes Holistic Games haben in Kooperation »Merchant Prince« entwickelt, eine Handelsimulation, die sich mit allen Canaletto-Wassern gewaschen hat.

Wie es nunmal genreblich ist, startet der Spieler mit einem leerem Magen, einer Handvoll Mäusen und einem wind-schiefen Schiff. Zuerst gilt es, den Port mit Gütern vollzuladen und dann zur nächstliegenden Stadt zu schippern, um das Gut dort unter Aufbringung möglichst viel Gewinns zu verschachern. Je solider man plant, desto dicker der Reibach: Wer in der Toskana Olivenöl zu überhöhtem Preis verkaufen will, muß sich anstrengen. Doch wer dasselbe nach England schippert (vorausgesetzt, Wind und Wetter sind günstig gesinnt), streicht dicke Kohle ein – so muß es sein. Mit der Zeit wächst die Flotte, die Speicher werden voller und der Ranz nach; so schön läßt's sich im Früh-Kapitalismus leben.

Doch wie im richtigen Leben ist »nur reich« auch nichts. Also muß der Spieler Kunstwerke kaufen (auch heute noch gerne genommen, um sich die Aura intellektuellen Tiefgangs zu verschaffen),



Das Anklicken einzelner Gebäude bringt Untermenüs auf den Bildschirm



Thesen, Thesen, nichts als Thesen: Hier nagelt Luther höchstpersönlich

Parties schmeissen, Schmiergelder am Laufen halten und sich langsam in die Politik aufmachen – dort warten Kämpfe ganz anderer Art.

Ein erklärtes Spielziel ist es, als Doge von Venedig fett und faul zu werden, ohne von der Inquisition die Daumenschrauben angelegt zu bekommen.

Natürlich lassen sich beliebig viele Spielstände speichern. Wer ein Modem besitzt und einen Freund mit dem gleichen Programm kennt, kann die Spielstände online rübermudeln. Bis zu vier Spieler können sich Schiff und Ladung streitig machen, ist gerade kein Mitpaddler zur Hand, ersetzt ihn der Computer. Doch nicht nur die sind übel gelaunt. Auch der Zufall läßt so manchen Kaufmann zittern: Von wegen »Kap der guten Hoffnung« – übles Sturmloch! (al)



## ANATOL LOCKER

Testfrage: Mögen Sie »Hanse« oder »Patrizier«? Wenn ja, dann kommen sie auch mit »Merchant Prince« klar – wenn nicht: Finger weg. Wer Innovationen sucht, sollte sich auf keine sanderlichen Überraschungen gefaßt machen: Alles beim Alten, alles sehr solide, aber etwas sehr Strickmuster-mäßig.

Auf den ersten Eindruck verbreiten QQP-Spiele den Charme alter C 64-Handelspiele – grafisch tut sich wenig, die Dauerberieselung spuckt ein paar mysteriöse Lautenklänge aus, und die Bedienung ist recht umständlich. Doch wer sich die Zeit nimmt und sich tiefer ins Programm kniet, wird mit einem ziemlich soliden Computergegenspieler belohnt. Witzig finde ich die Idee, Spielstände per Modem auszutauschen – sollte Schule machen.



## MERCHANT PRINCE

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus
- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ: Wirtschaftssimulation  
Hersteller: QQP  
Ca.-Preis: DM 90,-  
Kopierschutz: –  
Anleitung: Englisch; gut  
Spieldatei: Englisch; wenig  
Bedienung: Befriedigend  
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik: Befriedigend  
Sound: Ausreichend

Freies RAM: min. 1 MByte  
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Neuartiger Zweispiel-Modus: Die Spielstände werden per Modem ausgetauscht.

Wir empfehlen: 386n (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.







# PC PLAYER empfehlen –

Seit einem Jahr sucht Hans W. nach einer neuen, faszinierenden Spiele-Zeitschrift. Vielleicht sollte ein guter Freund ihm einen kleinen Tip geben und dafür eine tolle Prämie kassieren. Ist doch ganz leicht.

**bevor Sie  
dunkle Kanäle  
anzapfen.**



Es ist doch ganz leicht. Sie empfehlen PC PLAYER und wählen hier Ihre Prämie. Eine Menge guter Gründe sprechen für PC PLAYER im Abo. Schließlich sichern sich Abonnenten viele Vorteile.

- Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis!
- Sie bekommen PC PLAYER jeden Monat per Post frei Haus.
- Sie entscheiden sich für ein sehr gutes Spiele-Magazin für PC's mit kritischen PC

Spiele-Tests, ausführlichen Tips und Tricks, exklusiven Berichten über brandheiße Neuentwicklungen, aktuellen Informationen zu Hardware und Software und grundlegendes Basiswissen. Kurz: Für ein PC Spiele-Magazin mit Niveau.

zur Prämie

Ihr schnellster Weg

PCs

DM 6,50  
OS  
WIN 95  
WIN 98  
WIN 2000  
WIN 10

SIM CITY 2000

**SIM CITY  
2000 in  
Deutsch**

bert 3-D-Grafik der Spitzen-  
klasse auf Ihren Bildschirm.  
In SIM CITY 2000 bauen Sie  
Ihre eigene Stadt. Ein Super-  
Spiel, bei dem Sie Ihr stra-  
tegisches Geschick unter  
Beweis stellen. Wenn Sie  
sehen wollen, ob Sie Orga-  
nisationstalent besitzen,  
entscheiden Sie sich am  
besten für diese Prämie.



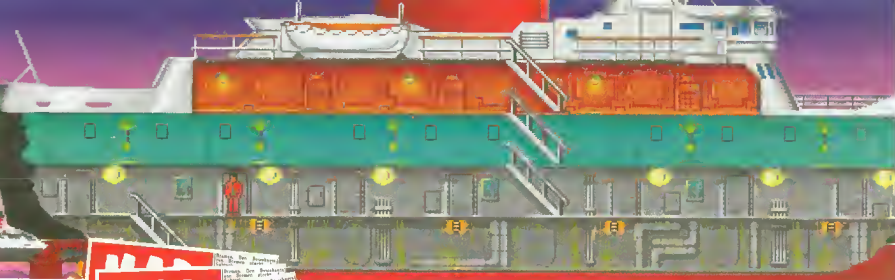
**Joystick von  
Dynamics bringt  
Power ins Spiel.**

Competition Pro Mini –  
eine starke Prämie.  
Liegt bestens in der  
Hand und überzeugt  
jeden Spiele-Fan. Im  
jeden Design, mit  
Super-Mechanik und  
robustem Mikroschalter.  
Und so bekommen Sie den  
Joystick: Abonnenten em-  
pfehlen, Joystick als Prämie  
wählen, Karte ausfüllen und  
einsenden.

**Ein Mouse-  
Pad  
bekennt  
Farbe.**

Dieses Mouse-  
Pad reagiert  
auf Körperwär-  
me. Zärtliche  
Berührungen

treiben ihm die Röte ins  
Gesicht. Und über eine starke  
Hand ärgert es sich grün und  
blau. Empfehlen Sie uns einen  
Abonnenten und Ihnen gehört  
diese einzigartige Prämie.  
Vorausgesetzt, Sie entschei-  
den sich dafür.



Der Verlagsdampfer im Überblick: Hinter jedem Türchen steckt eine andere Abteilung, die Sie besuchen können

**MAD NEWS**

# MAD NEWS

**Sex und Gewalt, dazu viel schmutzige Wäsche, der Wetterbericht und zur Abrundung ein Silbenrätsel. Mit diesen Zutaten gewinnt man selten den Pulitzer-Preis, aber sie lassen die Auflage unseres Revalverblatts wachsen und gedeihen.**

**S**ie wollen mit einer Boulevard-Zeitung erfolgreich sein? Dann vergessen Sie mal schnell die schöngestige Kultur-Kolumne oder die Serie über die Geschichte kolumbianischer Kaffeeplücker-Genossenschaften, Ihre Leser wollen Sensationen – möglichst exklusiv und reißerisch aufgemacht. Doch in der freien Marktwirtschaft ist man nicht ganz alleine an den Kiosken vertreten: Wenn die Konkurrenz fette Schlagzeilen auffährt, während Sie mit dem Betriebsfest der freiwilligen Feuerwehr Straubing aufmachen, begibt sich die Auflage in den freien Fall.

Auch im PC Player-Spieletester steckt ein verkappter kleiner Lou Grant, der gerne das kaltschweißige Ambiente von stündlichen Deadlines und schmierigen Stories wittern möchte. Denn was ist schon das neue Code Masters-Spiel

gegen das Triebleben von Naomi Campbell? »Mad News« macht jeden ehrbaren Spielekäufer zum Manager eines aufstrebenden Revalverblatts, das im Kampf gegen zwei computer-gesteuerte Konkurrenten die Vorherrschaft in der Käufergunst erringen muß.

Die Entstehungsgeschichte des Programms ist eine Story für sich. Spieldesigner Ralph Stock ersann einst in Diensten von Rainbow Arts die erfolgreiche Fernsehsender-Management-Satire »Mad TV«.

Einer offiziellen Fortsetzung stand nur die Tatsache im Wege, daß Stock das Rainbow Arts-Lager verließ. Während der ehemalige Brötchengeber noch an einem kulinarisch orientierten Nachfolger mit dem Arbeitstitel »Mad Burger« herumbrutzelt, vollendete der Renegat inzwischen »seine« Mad TV-Fortsetzung namens Mad News für Ikarion.

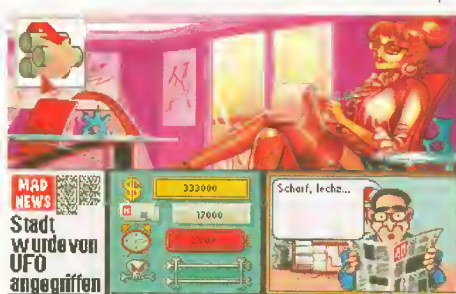
Die historische Verwandtschaft zu Mad TV merkt man den News auf den ersten Blick an. Das Hauptmenü präsentiert sich als Querschnitt durch einen Dampfer, der die Büros der rivalisierenden Zeitungen beherbergt. Um eine bestimmte Abteilung zu besuchen, klicken Sie einfach mit dem linken Mausknopf auf die entsprechende Tür. Dreh- und Angelpunkt Ihres Tagesablaufs ist das eigene Büro, wo man per



## HEINRICH LENHARDT

Nach einmal, mit Gefühl! Bei der Fortsetzung zu Mad TV ließ sich der Designer auf keine großen Experimente ein und wachselte vom Fernseh-Flair zum rauen Charme herber Boulevard-Blätter. Freunde des Bewährten werden nicht mit neuen Spielkonzepten überallt hier gibt's erprobte Unterhaltung mit Verbesserungen im Detail und einem Zeitungsseiten-Editor, der garantiert mehr Spaß macht als jede DTP-Software. Ernsthaftige Spieler werden nicht zu Unrecht bemängeln, daß einiges vom Zufall abhängt. Ob der teuer engagierte Reparatier eine Exklusivstory an Land zieht oder nicht, ist zu einem wesentli-

chen Teil auch Glückssache. Die Anzahl an Meldungen und Texten ist beachtlich, aber beim wiederholten Spielen stößt man zwangsläufigerweise immer öfter auf vertraute Stories. Doch solche Handicaps sind erduldbar; Spielwitz und Herausforderung halten eine ganze Weile var. Der Humor funktioniert prächtig und die herrlich unersäßen Meldungen gedeihen unweit der Grenze zur Real satire (Meine aktuelle Lieblings-schlagzeile: »Putzi van Opel van eigenem Pelzmantel getötet«). Nicht nur für alte Mad TV-Fans ein erfrischendes Strategie-spiel-Vergnügen.



In der PR-Agentur holen Sie die lukrativen Werbeaufträge ab





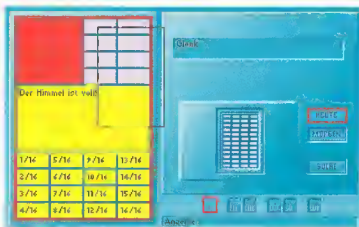
Computer das Zeitungslayout gestaltet und mit Beiträgen füllt. Doch zunächst müssen wir etwas »Stoff« einkaufen und besuchen dazu die umliegenden Räume. Das spielerische Gerüst von Mad News ist rasch abgehandelt: Das Starkapital investiert man in redaktionelle Beiträge und bezahlt den Drucker. Anzeigen kommen als weitere Einnahmequelle dazu – bis Sie schließlich soviel Gewinn machen, dass Sie Ihr Vertriebsnetz ausbauen können. Auf Dauer wollen wir schließlich die gesamte Landkarte mit Vertriebsdepots unseres Blattes überziehen. Redaktionelle Beiträge gibt es in verschiedenen Preislagen. Rätsel, Wetterberichte, Comics, Kochrezepte und Pin-Up-Bilder für Seite 3 erstellt man in den entsprechenden Agenturen. Kommt eine Rubrik in Ihrer Zeitung zu kurz, wird die Kundschaft Sie dies wissen lassen: Rechts unten geben repräsentative Käufer in Sprechblasen kund, wie ihnen die aktuelle Ausgabe gefällt. Genauere Analysen über die Bedürf-

nisse der Zielgruppe gewinnt man durch eine Umfrage. Außerdem sind TV- und Radio-Werbung probate Mittelchen im Kampf um neue Kundschaft.

Doch um Seite gut zu füllen, brauchen Sie etwas heißeres Material als das Weihnachtspätzle-Rezept von Hannelore Kohl. Vier Faxgeräte sind im News-Raum mit Nachrichtenagenturen gekoppelt, die unterschiedlich aktuelle (und entsprechend teure) Meldungen ausspucken. Natürlich läßt sich damit eine Story machen – aber Ihre beiden Computergegner haben auf die gleichen Meldungen Zugriff. Um eine exklusive Sensationsgeschichte zu ergattern, marschiert man mit einer vielversprechenden Meldung in den Reporterraum. Die anwesenden Journalisten werden gegen Extrahonorar mit der Recherche beauftragt; vielleicht schicken man sogar einen Bildreporter hinterher. Mit etwas Glück wird so einen Tag später aus der Allerweltsweltung »Papst hat Geliebte!« die Exklusiv-Enthüllung »Papst liebt Claudia Schiffer« – knallen Sie diese Story auf Seite 1 und die Auflage geht ab wie eine Rakete.

Tag für Tag besteht Ihre Zeitung aus sechs Seiten. Mit einem integrierten, putzigen Layout-Editor legen Sie durch einige Mausklicks fest, welche Story wo erscheint. Neben offensichtlichen Aspekten (auf Seite 1 muß ein Knüller) sind Platzierungswünsche von Anzeigenkunden zu berücksichtigen.

Noch verheerender: Ihnen sitzen stramme Termine im Nacken! Ab 20 Uhr geht eine Seite nach der anderen im Stundentakt in die Druckerei. Die Spielzeit verstreicht ständig und wenn Sie dabei mal die Gestaltung des Titels versäumen, erscheint am nächsten Tag eine leere Seite – mit



## IM WETTBEWERB

<b>Ein Blick auf die jüngsten Auswüchse deutschen Programmierer-Schaffens macht es deutlich: Wirtschafts-Simulationen gibt es viele, aber der Humor kommt oft zu kurz. Lediglich Kaijaks Software Manager kann in dieser Sparte Punkte sammeln, rutscht durch den einseitigen Spielablauf aber ab. Ikarans »Zeppelin« und »Der Planer« sind die ersten und ersteren Nachfolger und schäftigen sich mit Transportunternehmen. Mad News schafft es auch ohne große Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger, ziemlich weit oben zu landen.</b>	<b>MAD NEWS</b> 77 <b>Mad TV</b> 75 <b>Zeppelin</b> 67 <b>Der Planer</b> 63 <b>Software Manager</b> 60
--	--

<b>MAD NEWS</b>	<b>77</b>
Mad TV	75
Zeppelin	67
Der Planer	63
Software Manager	60



# Mann ißt Wellens

[illegible]

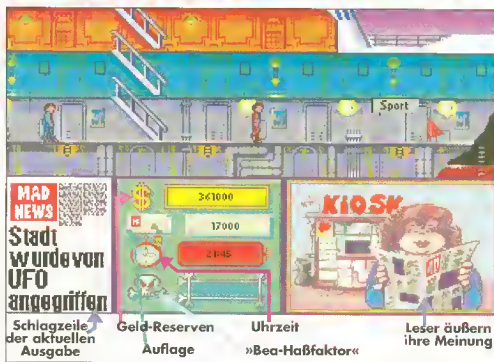
...fertig ist die Schlagzeile fürs morgige Blatt?

Die liebezogene  
Bea möchte  
Sie am liebsten  
feuern. Durch den  
Einsatz kleiner  
Freundlichkeiten  
versucht man,  
die Gattin vorher  
zu vertreiben.



## S Spiele-Tests

Während  
Sie die ein-  
zelnen  
Abteilungen  
anschaun,  
werden  
stets einige  
wichtige  
Informatio-  
nen gezeigt



Sport, Rätsel, Wetter, Rezepte: Mit diesen  
Rubriken sichern Sie sich Stormleser

entsprechend ernüchternden Auswirkungen auf den Umsatz. Im Layout-Editor wechseln Sie beliebig zwischen der Design-Ansicht und einer Anzeige des fertigen Layouts inklusive komplettem Text und etwaigen Bildern, um das Meisterwerk in Ruhe zu lesen. Per Druck-Option verwandelt man seine aktuelle Ausgabe auf Papier. Etwa 900 komplett ausformu-

lierte Meldungen sind in Mad News gepackt worden. Das Lesen der herrlich-abstrusen Meldungen (Von »Elvis lebt« bis »Computer hypnotisiert Angestellte«) macht einen nicht unbe-trächtlichen Anteil am Spiel-spaß aus.

Um kompetente Haarsträub-Stories in professioneller Qualität zu erhalten, arbeitete das Programmiereteam mit der Redaktion von »Neue Spezial« zusammen. Diese Wochenzeitung hat in Deutschland eine unbestrit-tene Alleinstellung, da sie sich damit brüstet, alle Mel-dungen frei zu erfinden. Das machen andere Boulevard-Blätter mitunter zwar auch, aber da gibt es keiner zu...



### BORIS SCHNEIDER

Wissen Sie, was mir bei vie-len deutschen Wirtschafts-Simulationen wirklich den Spiel-spaß vermiest? Die dröge Ernsthaftigkeit, mit der mehr oder weniger faszinie-rende Themen wie LKW-Spe-ditionien in ein Programmkonzept gepreßt werden. Ich kann es nicht mehr sehen, irgendwas von A nach B zu transportieren und dafür Geld zu kriegen. Ein wesentlicher Grund für den Erfolg von Mad TV war seinerzeit die Mischung aus originellem Thema (Privat-fernsehen) und einer gründ-lichen Unernsthaftigkeit. Mad News tritt exakt in diese Fußstapfen. Das Szenario ist herrlich albern, die Grafik stilvoll, der Humor erfris-chend – und endlich gibt es mal ein innovatives Spielziel (»Wie werde ich meine Lebensgefährtin las?«).

Dicke Verkaufszahlen und wachsende Vertriebswege wir-ken sich positiv auf Imagepunkte-Konto aus. Um das Spiel zu gewinnen, muß man 100 Prozent aller Punkte sammeln und zugleich den optimalen »Haßfaktor« bei Ehegattin Bea erzielen. Die Herzdame, deren Gunst Sie am Ende von Mad TV errungen hatten, ist die Tochter des Geldgebers – und hätte wenig Probleme damit, Sie vom Verlagsleitersessel zu stürzen. Durch den Erwerb kostspieliger Nettigkeiten wie dem Aussetzen von weißen Mäusen oder dem Engagement eines Exhibitionisten sorgt man allmählich dafür, daß die genervte Gattin von selber die Segel streicht. (hl)



### MAD NEWS

☐ PC/XT

☐ EGA

☐ AdLib/Soundbl.

☐ Tastatur

☐ 286

☐ VGA

☐ Roland

☐ Maus

☐ 386/486

☐ Super VGA

☐ General Midi

☐ Joystick

Spiel-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kapieschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Strategiespiel

Ikorian

DM 120,-

-

Deutsch; gut

Deutsch; sehr gut

Gut

Für Einsteiger und

Fertigeschrittene

Gut

Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte

Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten:

Inoffizieller Nachfolger zu Mad TV.

Wir empfehlen: 386er

(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM,

Maus und VGA.







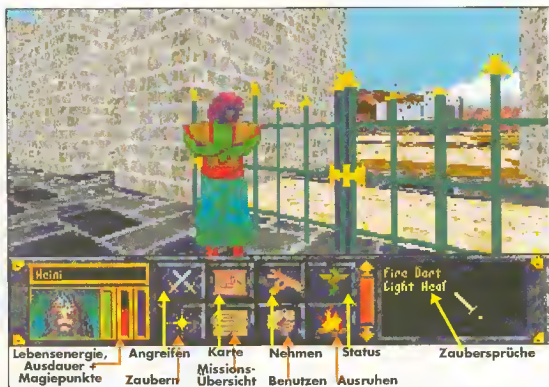


die Diebeskunst geeignet; Alleskönner wie der »Battlemage« stehen auch zur Wahl. Sobald Sie eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten durch Erforschen und Monsterkilling gesammelt haben, wird lautstark eine »Beförderung« bekanntgegeben. Sie dürfen dann eine Handvoll Talentpunkte beliebig auf die einzelnen Kategorien wie Kraft, Intelligenz oder Schnelligkeit dazu addieren.

Das riesige Spielgebiet ist gespickt mit Dungeons, Städten, Geschäften, Monstern und freundlichen Spielfiguren. Tagsüber geben nette Bürger gerne Auskunft auf Ihre Fragen nach Gerüchten oder der nächstgelegenen Kneipe; nachts treiben sich Monster und Mordbuben herum.

Bei Kämpfen kommt eine Prise Action ins Spiel: Mir dem rechten Mausknopf kontrollieren Sie direkt den Waffenarm Ihrer Spielfigur und können so Höhe, Technik und Richtung des Angriffs genauer bestimmen.

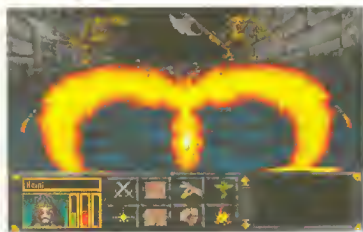
Das Monster-Tranchieren erlaubt mehr kämpferische Freiheiten als das Vorbild Ultima Underworld. Eher simpel ist hingegen das Magiesystem von Elder Scrolls. Jeder Spruch verbraucht eine bestimmte Anzahl von Magiepunkten; um einen Zauber auszuführen, klickt man einfach seinen Namen im entsprechenden Menü an. Sowohl Lebensenergie als



Am unteren Bildrand eine Handvoll Icons, ansonsten viel Platz für die stufenlose 3D-Grafik

auch Magiepunkte erneuern sich, wenn Sie ein sicheres Platzchen finden, an dem Sie sich ein paar Stunden lang aufs Ohr hauen können.

Um von einer Landesprovinz zur anderen zu reisen, klickt man sie einfach auf der Übersichtskarte an. Zusätzliche Details spendiert das Automapping für die unmittelbare Umgebung: Umrisse und Türen in bereits besuchten Gebieten werden automatisch eingezeichnet; zusätzlich lassen sich Notizen auf den Karten festhalten. (hl)



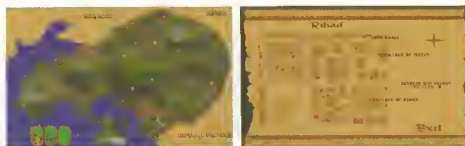
Während wir durch ein Bächlein schwimmen, können wir keine Axt schwingen – aber diesen Feuerzauber auf die beiden Goblins loslassen



## IM WETTBEWERB

Ultima Underworld II spürt den Atem des Verfolgers Elder Scrolls im Nacken. Bethesda's neues Rollenspiel kann überzeugen; Mit schnellerer Grafik, fesselnderer Story und etwas mehr Übersichtlichkeit wäre eine noch höhere Wertung drin gewesen. Betrayal at Krondor treibt weniger optischen Aufwand, verläßt sich aber auf spannende Geschichte und taktisches Kampfsystem. Lands of Lore bietet nicht soviel Tiefgang, ist aber für Rollenspiel-Einsteiger die beste Wahl. Spielerisch und technisch überholt wirkt hingegen die bis dato letzte Episode der Beholder-Serie.

Ultima Underworld II	94
Betrayal at Krondor	83
<b>ELDER SCROLLS: ARENA</b>	<b>82</b>
Lands of Lore	81
Eye of the Beholder III	73



Automapping-Vielfalt von der Provinz-Übersicht bis zum Detailplan einer Stadt



## THE ELDER SCROLLS: ARENA

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Rollenspiel  
Bethesda  
DM 120,-  
Ertrüglige  
Handbuchabfrage

Anleitung  
Spieltext

Englisch; gut  
Englisch; viel (deutsche  
Version in Vorbereitung)

Bedienung  
Anspruch

Gut  
Für Fortgeschrittene  
und Profis

Grafik  
Sound

Sehr gut  
Gut

Freies RAM: min. 4 MByte  
Festplattenplatz: ca. 25 MByte

Besonderheiten:  
MS-DOS Version 5.0 (aufwärts)  
erforderlich. Automapping-Funktion  
zeichnet Karten mit.

Wir empfehlen: 486er  
(min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM,  
Maus und VGA.



# BIG SEA

**Pflanze und erobere! Nur wer die schönsten Bananen züchtet, hat genügend Geld zur Unterwerfung der Welt.**

Spiele-Tests

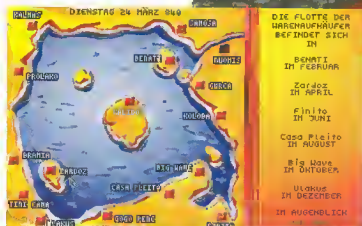
**E**s gibt zahlreiche Hobbys, denen man nachgehen kann: Die einen schwitzen sich bei einer Sportart den Frust aus den Körperporen, andere basteln an der Modelleisenbahn oder optimieren ihr Computersystem.

Viele Menschen hingegen haben eine ausgeprägte Sammelleidenschaft. Die Palette der gehorteten Dinge reicht dabei von Briefmarken über Visitenkarten, bis hin zu Schrumpfköpfen bei einigen Eingeborenstämmen. Wirklich beängstigend wird es für die Umwelt, wenn jemand als Steckenpferd eroberte Städte sammelt.

Genau dies ist der Inhalt von »Big Sea«. Ihre Brötchen verdienen Sie sich dabei mit dem Anbau von Feldfrüchten, um aus dem Erlös Armeen zu finanzieren, mit denen fremde Städte eingenommen werden. Bis zu vier menschliche Spieler treten gegeneinander an – alternativ springt jedoch auch der Computer als Ersatz ein. Die konkurrierenden Mitspieler erhalten eine jeweils unterschiedliche Aufgabe zuge- teilt, die darin besteht, eine bestimmte Zahl gegnerischer Städte und Burgen militärisch einzukassieren.

Die Handlung ist rund um ein Binnenmeer angesiedelt; Schiffe sorgen daher für den Transport von Soldaten und Waren. Man startet in der Stadt Nuomis, in der Sie Söldner anwerben können. Nuomis ist gleichzeitig der einzige Ort, an dem sich ein niedergelassener Händler befindet. Ein besseres Geschäft ist mit den umherziehenden Kaufleuten mög-

lich, die sich jedoch in jedem Monat des Jahres in einer anderen Stadt befinden. Die einzelnen Orte sind mit einer Herberge ausgestattet, in der Sie mehrere Tage übernachten können, um beispiels-



Die Karte der zu erobernden Fantasy-Welt

weise die Zeit bis zum Eintreffen der Kaufleute zu überbrücken. In der Kneipe lassen sich finstere Gesellen zum Ausspionieren des gegnerischen Lagers oder für einen Mordanschlag auf einen Stadtmagier anwerben. Da gerade feindliche Zauberer Ihre Truppen

erheblich dezimieren, ist dies ein durchaus sinnvoller Schritt. Das Farmland um eine Stadt herum ist in einzelne Parzellen unterteilt, die meist verschiedenen Besitzern gehören. Um den eigenen Landbesitz zu erweitern, ist es möglich, Flächen dazuzukaufen oder von anderen Mitspielern zu erobern. Für die eigene Scholle wählen Sie aus, ob Kaffee, Fleisch, Gewürze, Wein oder Bananen produziert werden. Die Erzeugnisse muß man in einem Farmlager unterbringen, von dem aus eine problemlose Überführung in das jeweilige Hafenlager möglich ist. Genug Lagerfläche – ob auf den Farmen oder in den angesteuerten Häfen – ist für die Verschiebung der Ware essentiell.

Im Hafen be- und entlädt man, baut neue Frachter oder Kriegsschiffe und stellt einen Flottenverband zusammen, mit



## THOMAS WERNER

Wenn der Griff in die Spielkanzept-Mattenkiste gar so tief ausfällt, dann sollte man ein paar wirklich originelle Ideen hinzufügen und das Programm wenigstens handwerklich solide gestalten. »Big Sea« ist ein Beispiel, wie es nicht geschehen sollte. Eine mittelmäßige technische Umsetzung mit realen Grafiken umrahmt ein sehr blaßes und atmosphärisch schwaches Stück Software. Die Mischung aus »Patrizier«, »SimFarm« und dem Brettspiel

»Risiko« funktioniert in der hier servierten Farm nicht und läßt die Motivation in den Keller sinken. Anstatt die seltenen Piratenüberfälle mit der Kanonnenszene zu illustrieren, hätte man sich beispielsweise für die statistisch ausgefallenen Schichten eine zumindest optisch ansprechendere Lösung überlegen können. Man wird das dumpe Gefühl nicht los, die Programmierer von Big Sea wären mit ziemlicher Lustlosigkeit bei der Arbeit gewesen.

Die Resultate der Landkämpfe werden automatisch berechnet; nur Piratenüberfälle haben ein Action-Element





# AIRLINES

**Bananen nach Heathrow oder Passagiere gen Übersee? Der einsame Manager einer aufstrebenden Fluglinie jongliert im Kampf um Marktanteile mit Millionen.**

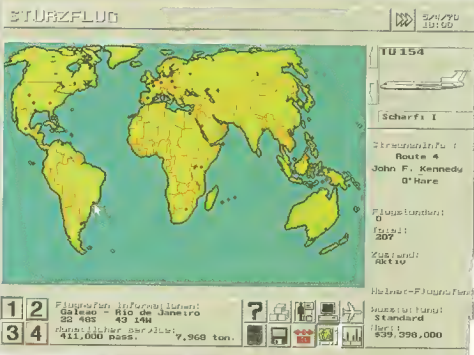
**W**ie bitte? Ein jämmerliches Rudel Charter-Passagiere nach London? Da brauchen wir nicht den guten, teuren Airbus einzusetzen; eine leicht gebrauchte Tupolev tut's auch – echte sozialistische Wertarbeit. Außerdem dröhnen die Triebwerke laut genug, um die verdächtigen klappernden Geräusche zu übertönen, die beim Landeanflug immer auftreten. Doch auch die betagte Mühle für den Billigflieger-Alltag sollte regelmäßig gewartet werden. Ansonsten droht eine zeitaufwendige Zwangsreparatur oder steigende Absturzgefahr, was die Popularität einer Fluglinie nicht gerade nach oben schnellen läßt.

Die Autoren von Wirtschafts-Simulationen haben eine Vorliebe für das Transportwesen. In den letzten Monaten bekamen wir reichlich Gelegenheit, Expeditionen, Eisenbahngesellschaften oder Zeppelin-Fluglinien zu managen. Fehlen eigentlich nur noch ein paar Flugzeuge zum Glück; just diese Lücke will »Airlines« schließen. Als Boß einer frisch gegründeten Airline beginnen Sie im Spieljahr 1970 den

Wettbewerb gegen bis zu vier Gegner (wahlweise menschlich oder vom Computer gesteuert).

Am Anfang besitzen Sie nur ein paar Millionen an flüssigen Mitteln und 100 Prozent der Aktien Ihrer Firma, die Sie teilweise verschreiben können, um den Cash-Bestand zu erhöhen. Mit dem Erlös kauft man Flugzeuge und stattet sie mehr oder weniger komfortabel aus. Vom gebrauchten Ostblock-Brummer bis zur neuen Concorde ist für jeden Geldbeutel etwas im Angebot. Reichweite, Platzangebot und Transport (Fracht oder Passagiere) sind von Flieger zu Flieger unterschiedlich.

Sie legen jetzt noch auf einer Weltkarte die Route für einen Linienflug fest, geben den gewünschten Ticketpreis an und lehnen sich zurück. Das Programm setzt die Maschine jetzt vollautomatisch ein, während Spieltag für Spieltag verstreicht.



Die meiste Zeit blicken Sie auf diese triste Weltkarte, wo die Luftflotte unsichtbar ihre Kreise zieht

Neben dem Ausloten von profitablen Linienverbindungen lockert nur der Blick auf die Charter-Auftragsliste das Geschehen auf. Wenn Sie kurzfristig eine bestimmte Route zuverlässig abdecken können, winken besonders hohe Prämien. Außer zufälligen Ereignissen wie Ölkrise (Sprit wird teuer) oder Streik (gönnen Sie den undankbaren Mitarbeitern eine Gehaltserhöhung) bietet der Fluglinien-Alltag keine Überraschungen. Zählen Sie schön ihr Geld, kaufen Sie neue Flugzeuge und werfen Sie mal einen aufrüttelnden Blick auf

die Firmenbilanzen, wenn der Tiefschlaf Sie zu übermannen droht. (hl)



Im Laufe der Jahre wächst das Angebot an Flugzeugtypen



## HEINRICH LENHARDT

Was ist langweiliger als ein 8-Stunden-Flug in der Touristenklasse, bei dem im Bordkino eine Magarethe-van-Tratta-Tragödie gezeigt wird? Airlines, das typische Beispiel für eine Wirtschafts-Simulation der Kategorie »Bitte nicht... und weckt mich auf, wenn es vorbei ist«. In diesem Genre gab es in letzter Zeit sehr viele Neuererscheinungen; manche waren lau, andere hingegen richtig gut. Airlines wirkt wie ein Relikt aus den Mitt-80ern, als solche Programme dermaßen selten waren, daß man für den größten Schnarcher dankbar sein mußte. Die Abwechslung ist höchst bescheiden, das ganze Feeling ausgesprochen steril. Zum eintönigen Spielablauf paßt die hochauflösende, aber gadenlas unspektakuläre Grafik. Angesichts dieser Schlafpille im Sturzflug weiß man Alternativen wie Ikarions »Zeppelin« erst wieder richtig zu schätzen.



## AIRLINES

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

**Spieler-Typ** Wirtschafts-Simulation

**Hersteller** Interactivision

**Ca.-Preis** DM 80,-

**Kopierschutz** -

**Anleitung** Deutsch; befriedigend

**Spieltext** Deutsch; befriedigend

**Bedienung** Gut

**Anspruch** Für Einsteiger

**Grafik** Ausreichend

**Sound** Mangelhaft

**Freies RAM:** min. 600 KByte  
**Festplattenplatz:** ca. 1 MByte

**Besonderheiten:** Bis zu vier Spielern können abwechselnd teilnehmen.

**Wir empfehlen:** 286r (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.





Für AMIGA und PC

schon  
Kranz  
auf Ent-  
deckungs-  
tour ge-  
hen oder  
als eine on-  
säntlichkeit  
England  
oder  
Frank-  
reich.  
Heuern



PC (VGA 256 Farben)

Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerators setzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt.

Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollten die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollten ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Mausesteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt



SOFTWARE 2000



**SOFTWARE 2000**  
out of route

**SOFTWARE 2000**  
 Programmiert auf gute Unterhaltung.  
 Software 2000 • F



**Demo-Disk für AMIGA  
oder PC gegen 6 DM in bar oder  
Briefmarken ab sofort bei:  
SOFTWARE 2000, Stichwort  
"Demo Kolumbus",  
Postfach 110, 23691 Eutin.**

Unterhaltung.  
Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

# CANNON FODDER

**Skandal-Kriegsspiel oder gekannt zynische Saldaten-Satire? Über den Inhalt läßt sich streiten, aber einen gewissen Spielwitz kann man »Cannon Fodder« kaum absprechen. Sensible Software präsentiert hier Action und Strategie mit entfernter »Syndicate«-Verwandtschaft.**



fen, müssen Sie ein bestimmtes Ziel erreichen – mit mindestens einem Überlebenden. Sind die Aufgaben

anfangs noch simpel, (»Alle Gegner vernichten«, »Sämtliche Gebäude zerstören«), müssen Sie später auch Geiseln befreien oder einfach dafür sorgen, daß kein einziger Zivilist von den feindlichen Truppen erwischt wird. Besonders nett: Mehrere Missionsziele werden miteinander kombiniert und müssen in einer beliebigen Reihenfolge abgehakt werden, bevor es weiter geht.

Nur nach Abschluß einer kompletten Mission haben Sie die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Alle überlebenden Spielfiguren werden um einen Rang befördert. Erfahrene Männchen reagieren in den folgenden Einsätzen etwas schneller und intelligenter. Die Opfer der letzten Mission bekommen ein Kreuzchen auf dem Hügel spendiert, der das Zwischenbild ziert – je höher der Rang, desto aufwendiger der Grabstein. Eine nicht minder morbide High-Score-Liste kommt dazu: Diejenigen Spielfiguren, die vor ihrem Abtreten am meisten Gegner erwisch haben, erscheinen in einer Tabelle. Die verwaisten Plätze in Ihrem Trupp werden außerdem mit frischem Kanonenfutter aufgefüllt: Ein Offizier winkt die Zivilisten durchs Tor, die Schlange stehen, um sich beim Kriegsspielen verheizen zu lassen. Nehmen Sie diese abar-

**S**oldaten sind nichts anderes als Kanonenfutter. Irgendein Politiker sorgt dafür, daß der erstbeste General junge Bur-schen in eine Uniform steckt und aufs Schlachtfeld schickt, damit sie dort massakriert werden. Daß Kriege sich auf solche zynischen, sinnlosen Inhalte reduzieren, ist sicher auch dem englischen Programmerteam Sensible Software bewußt. Die Schöpfer solch friedliebender Titel wie »Sensible Soccer« schafften letztes Weihnachten das Kunststück, mit einem abgrundtief makabren Kriegsspiel Platz 1 der Amiga-Verkaufscharts zu erobern. »Cannon Fodder« versprach »War has never been so much fun!« und kreuzte ein durchaus eigenständiges Action-/Strategiespiel-Konzept mit »Syndicate«-Anleihen.

Begleitet von digitalisiertem Röcheln hauchen hier niedliche kleine Bildschirm-Soldaten erfolgreich das Leben aus. Die Darstellung ist zwar keinesfalls fotorealistisch, aber wenn es ein Comic-Männchen in viele kleine Pixel zerreißt, ist das nicht unbedingt jedermanns Sache. Ob bundesdeutsche PC-Besitzer mit solch rauhem Humor zurecht kommen, wird sich zeigen: Die MS-DOS-Umsetzung des Überraschungshits wurde jetzt von Virgin veröffentlicht. Cannon Fodder erstreckt sich über 24 Missionen, die jeweils in bis zu sechs Levels unterteilt sind. Um eine Stufe zu schaf-



Auch in Eis und Schnee gibt's praktische Vehikel: Die Schneeroupe hat ein schnelles Bardgeschütz



## HEINRICH LENHARDT

Die Umsetzung des leicht abartigen Spielprinzips könnte nicht morbider sein: Sämtliche Saldaten sausen so putzig über den Bildschirm, daß man an die Fußballer aus Sensible Soccer erinnert wird. Die Comic-Idylle wird jedoch jäh gestört, wenn getroffene Figuren in Pixelteilchen zerfetzt werden, während dazu ein digitalisiertes Röcheln aus dem Lautsprecher dröhnt. Ich privats halte die gezielten Geschmacklosigkeiten und den zynischen Humor von Cannon Fodder für ehrlicher und weniger gefährlich, als die Feindbild-Darstellung in so mancher militärischen Simulation. Ich gehöre allerdings auch zu den Leuten, die selbst

über die herberen Gags von Manty Pythan nach lachen können.

Bei allen maralischen Fallstricken – beurteilt man alleine die spielerische Seite, verdient sich Cannon Fodder Respekt. Auch wenn das Programm aus dem ersten Blick wie ein Syndicate-Action-Ableger mit Comic-Grafik anmutet, beweisen Steuerung und Ablauf genug Eigenständigkeit.

Dem abstrahierten Gemetzel haftet dabei eine harnäckige Spielbarkeit an. Man will es eigentlich gar nicht wahrhaben, aber das ist eine dieser »diabolischen« Balleereien, die beängstigend motivierend sein können.



Ohne die richtige Strategie sind die meisten Mission nicht zu lösen. Bei Punkt A den Hubschrauber besteigen, um die Geschütze am Fluß überqueren zu können. Bei B in den Panzer wechseln, mit dem an Punkt C die gegnerische Basis zerlegt wird.

eingesetzt. Auf der Anzeige am Bildrand legen Sie fest, ob es sich dabei um eine Granate oder eine Bazooka handelt. Der Vorrat an beiden durchschlagkräftigen Extras ist begrenzt; durch das Aufsammeln von Munitionsdepots füllen Sie die Reserven wieder auf.

Granaten kullern kurz auf Ihr Ziel zu, bevor sie explodieren. Ohne ihre Sprengkraft können keine Gebäude zerstört werden. Bazookas haben eine ähnlich verheerende Wirkung, doch sie werden nicht in hohem Bogen geworfen, sondern rasen direkt dem Ziel entgegen. Auf jeden Fall sollten Sie etwas Abstand halten, damit nicht eine Ihrer Spielfiguren in den beachtlich großen Explosionsradius gerät.

Weitere Extras, nach denen Sie Ausschau halten sollten, spendieren bei Berührung vorübergehende Unverwundbarkeit, zielsuchende Spezial-Bazookas oder befördern Ihre Mannen flugs zum höchsten Rang.

So weit klingt alles nach einem wenig tiefgründigen Ballerspiel, aber einige Strategie-Details wurden dazugepackt. So können Ihre Spielfiguren herumstehende Fahrzeuge

entern, mit ihnen fahren und dabei die Bordwaffe benutzen. An Bord eines Hubschraubers, Panzers oder Jeeps kann man besser geschützt durch die Gegend rumpeln. Einzelne Spielfiguren dürfen außerdem bestimmte Geschütztürme »entern« und die dicke Kanone einsetzen.

Ihre Gruppe, die aus bis zu sieben Männchen besteht, läßt sich aufsplitten. Während Sie einen Teil der Mannschaft direkt unter Kontrolle haben, halten die Hinterbliebenen ihre Position und schießen automatisch auf näherkommende Gegner. Die sind bei der Wahl ihrer Mittel auch nicht zimperlich. Mit Granatwerfern bestückte Posten können Ihre Spielfiguren auf einen Schlag ausschalten; feindliche Hubschrauber kommen angeratter, um urplötzlich zusätzliche Truppen abzusetzen.

Das Gelände sowie die Verteilung von Gegnern, Fahrzeugen, Munition und

Bei der niedlich-brutalen Grafik zerreißt es die Sprites Pixel für Pixel

tige Aufmachung aber bloß nicht ernst; hier handelt es sich um eine besonders schwarze Ausgabe typisch britischen Humors. Die Grenzen zur Geschmacklosigkeit sind dabei fließend und hängen von der persönlichen Schmerzgrenze des Betrachters ab.

Über alle Zweifel erhaben ist aber die Steuerung, welche eine originelle und leicht zugängliche Action-Kontrolle mit der Maus erlaubt. Klicken Sie mit dem Cursor an eine bestimmte Stelle, damit Ihr Trupp dorthin läuft. Klickt man hingegen mit dem rechten Mausknopf auf eine Position, wird diese von Ihren Männchen unter Beschuß genommen. Halten Sie die rechte Taste gedrückt und betätigen zusätzlich die linke, wird eine Sonderwaffe



Im satten Dschungelgrün sind die Gegner schwer zu erkennen



Mächtig makaber: Für jede dahingeschiedene Spielfigur gibt's einen Grabstein



## IM WETTBEWERB

Cannan Fodder kann es in punkto Grafik, Anspruch und Tiefgang nicht ganz mit dem großen Strategie-Bruder Syndicate aufnehmen. Dafür ist es leichter zugänglich und bietet eine stärkere Action-Betonung.

Wer ballern pur in 3D erleben will, ist beim deftigen Doom immer noch am Besten aufgehoben – auch dieser Titel ist nichts für zartbesaitete Naturen. Alien Breed bietet eher schlichte Schießereien, auch für zwei Spieler gleichzeitig. Und wie tief unten man landen kann, wenn man seine Kriegsspielerien zu ernst und langweilig ausführt, zeigt Campaign II.

Syndicate	89
Doom	85
<b>CANNON FODDER</b>	<b>75</b>
Alien Breed	58
Campaign II	28



Wir schießen uns den Weg zur Kanonenkuppel frei...



...und dann rein ins Geschütz, um dem Kollegen Rückendeckung zu geben





Das Quartett wurde in zwei unabhängige Teams aufgesplittet

Gebäuden will genau erkundet werden. Das Anklicken des Globus-Symbols bringt eine

Übersichtskarte auf dem Bildschirm, worauf Ihre momentane Position mit einem Kreuzchen markiert ist. Auch die Besonderheiten des Szenarios haben ihre Tücken. Es gibt fünf Landschaftstypen von der arktischen Eiswüste bis zum Dschungel. Wasser läßt sich durchschwimmen, aber man darf dabei nicht schießen. Bäume können als Deckung genutzt, aber mit entsprechender Feuerkraft auch zerbröseln werden. Abgründe sind eine tödliche Gefahr für jede Spielfigur – und die einzige Brücke wird garantiert gut bewacht. Bei Schnee und Eis kann es ekelhaft rutschig werden, dafür erweist sich hier

Nichts als Probleme mit diesen Granatwerfern – das aufmunternde »Wry eagain« bekommt man ausgesprochen oft zu sehen



## BORIS SCHNEIDER

Schön zynisch: Cannon Fodder ist optimal zum Abregieren nach einem Streit mit dem Chef oder einem Besuch von der Steuerfahndung. Das wilde Gemetzel macht auf mich den Eindruck eines »Syndicate Light«: Weniger Strategie, dafür aber noch mehr Action.

Was Cannon Fodder an Komplexität abgibt, macht es mit witzig-frechen Ideen wieder wett. Technisch ist das Ganze originell in Szene gesetzt. Die kleinen Soldaten wuseln Lemmings-gleich durchs Gelände, Fahrzeuge und Geschütztürme sind mit Liebe zum Detail animiert. Daß dieses muntere Treiben einem britischen Tiefschwarz-Humor entspringt, muß man natürlich akzeptieren. Sensible beweist, daß ein gutes Team auch aus einer simplen Idee ein professionelles Spiel zimmern kann. Van der ausgefeilten Steuerung bis hin zum abwechslungsreichen Leveldesign kann Cannon Fodder überzeugen.



Im letzten Level müssen Ihre Jungs Fersengeld geben



Auf der Übersichtskarte markiert das rote Kreuzchen Ihre momentane Position

## MISSION 11



Jede Mission hat einen eigenen, geschmackvollen Namen

fer seine Mündung auf Ihre Mannen richtet, ist blitzschnelles Ausweichen mitunter die beste Lösung.

Die Anleitung hält die schwarzhumorigen Sprüche konsequent durch: »Macht das ja nicht zu Hause nach, Kinder« lautet ein weiser Rat – gefolgt von dem Hinweis, nach der Schlacht möge der wohlgezogene Soldat nicht vergessen, seine Hände zu waschen. (hl)



## CANNON FODDER

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- 286
- VGA
- Roland
- Maus

- 386/486
- Super VGA
- General Midi
- ☐ Joystick

**Spieler-Typ** Action/Strategie  
**Hersteller** Virgin/Sensible Software  
**Ca. Preis** DM 90,-

**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Englisch; gut  
**Spieltext** Englisch; wenig

**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene und Profis

**Grafik** Befriedigend  
**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 600 KByte + 128 KByte XMS für Soundblaster-Effekte  
**Festplattenplatz:** ca. 4 MByte

**Besonderheiten:** Schwarzhumorige Mischung aus Action und Strategie – nichts für Kinderhände!

**Wir empfehlen:** 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.





# RUSSIAN 6-PAK

**A**rmes Rußland: Jelzin hat ständig Schnupfen, im Parlament tummeln sich radikale Spinner und mit der üblen Spielesammlung »Moscow

**Nach längerer Flaute gibt's endlich eine neue Sammlung knuffiger Windows-Denkspiele. Interplays Sechserpack an Tüfteilen macht garantiert mehr Spaß als Ward 6.0...**

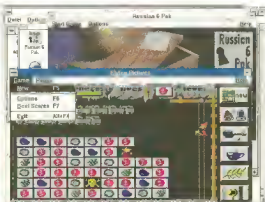
Nights» wurde das Image der landeseigenen Programmierer beschmutzt. Eine amerikanisch-russische Co-Produktion will klarstellen, daß im Osten auch genießbare Tüfteilein gedeihen. US-Publisher Interplay veröffentlicht mit »Russian 6-Pak« einen Sampler der Jungs von »Mir-Dialogue«. Daß man unter dem Windows-Denk Sammlungen knuffiger Zwischendurch-Denkspiele prima verkaufen kann, machte Microsoft mit seinen »Entertainment Packs« vor.

Hier die sechs Spiele von Russian 6-Pak in der Kurzvorstellung. »Flying Pictures«: hat verblüffende Ähnlichkeit mit dem guten alten Taito-Spielautomaten »Flipull«. Das Dada-Spielprinzip: Männchen hat Klötzchen mit Bildchen. Schmeißt auf Stapel mit vielen Klötzchen. Aber: muß treffen Klötzchen mit gleichem Bildchen! Das Wurfbjekt nimmt dann das Symbol des Steins an, der neben dem gerade abgetragenen Klotz liegt (hät). Ein bißchen Glück bei der Verteilung der Symbole ist immer dabei, aber man muß auch voraus denken, um möglichst viele Steine auf einen Wurf abzutragen.

»Fast Ring«: Der langweilige Schwager von »Pipemania«. Auf dem Bildschirm erscheinen im Sekundentakt Teile einer Rohrleitung, deren Neigung per Mausklick gedreht wird. Ziel der Chose: Bildung einer durchgehenden Ringstraße; die betreffenden Felder verschwinden dann. Das selbe in Grün gibt's bei »Line Man«: Auf einem 10 x 10 Felder großen Brett tauchen Pünktchen auf, die Sie nur durch Ketten im 90-Grad-Winkel verbinden können.

Weiter mit »Master of Bombs«, einer halbwegs originellen Tetris-Variante. Statt harmloser Klötzchen stapeln Sie hier

**Das Steine-Abräumen bei Flying Pictures erfordert gutes Vorausplanen. Im Hintergrund ruhen idyllisch Hauptmenü und Programm-Manager.**



**Bei Master of Bombs müssen Sie die Knallkörper so lagern, daß möglichst viele Zündkante eine Brücke bilden**

Hochexplosivitäten. Granaten, Dynamit & Co. müllen langsam den Bildschirm voll. Nur sporadisch kommt der Zünder, dessen Funkschlag für partielle Befreiung sorgt. Damit's eine schöne Kettenreaktion wird, die möglichst viele Böller wegputzt, sollten Sie beim Absetzen der danieder schwebenden Teile Lunte an Lunte platzieren.

»Crete« ist ein weniger explosives Labyrinth-Verschlebespiel. Schubsen Sie einen Block durch die Gänge, um die Wände umzuwinkeln. Arg schlicht wird's bei »Shadows«: Bei diesem frugalen Reaktionstest müssen Sie mit einem Fadenkreuz gegen unschuldige Farbleckse anrennen. Alles prallt munter von den Rändern des Spielfelds ab; nur mit Fingerspitzengefühl läßt sich die gesamte

Bagage innerhalb des Zeitlimits zermatschen. Besonderer Service für High-Score-Jäger: Neben den Bestenlisten für die einzelnen sechs Spiele errechnet das Programm auch die Gesamtpunktleistungen der Spieler. Ein idealer Nährboden für verbissene Großraumbüro-Turniere diesseits und jenseits der Mittagspause. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

**Unter Windows nichts Neues:** Sechs Spielchen der unteren Mittelklasse, die zumindest eine tadellose professionelle Aufmachung spendiert bekommen. An Score-Tabellen, Optionen und ausführlichen Hilfe-Texten herrscht kein Mangel. Letztere erklären die (einfachen) Regeln aber nur in Englisch, da Russian 6-Pak bis data nur als USA-Import

erhältlich ist. Flying Pictures und Master of Bombs sind OK, die anderen vier Titel gerieten arg ädä. Also nix berühmtes und von Tetris-Niveau meilenweit entfernt. Wer solche Windows-Knabeleien generell schätzt und sammelt, kann aber zugreifen: rautinierte Unterhaltung ohne sanderliche Glanzlichter.



## RUSSIAN 6-PAK FÜR WINDOWS

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus
- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

**Spiele-Typ** Denkspiel-Sammlung  
**Hersteller** Interplay  
**Ca.-Preis** DM 80,-  
**Kopierschutz** -  
**Anleitung** Englisch; befriedigend  
**Spieltext** Englisch; viel (Erklärungen im »Help«-Menü)  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Grafik** Ausreichend  
**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 2 MByte unter Windows 3.1  
**Festplattenplatz:** ca. 3 MByte  
**Besonderheiten:** Windows 3.1 erforderlich. Separate High-Score-Listen werden gespeichert.  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus, VGA und Windows 3.1.



Flying Pictures

Fast Ring

Line Man

Master of Bombs

Crete

Shadows

# AIR FORCE COMMANDER

**Luftkrieg über Europa und dem Nahen Osten – Sie sind als Oberbefehlshaber dabei.**



Von den Flugplätzen aus entsenden Sie Ihre Männer ins Feindesland

Spiele-Tests

Eine goldene militärische Regel lautet: Man kann einen kriegerischen Konflikt nicht nur alleine aus der Luft gewinnen. Zumindest beim Heer ist man sich in dieser Beziehung absolut sicher. Einige Luftwaffenoffiziere mögen dies jedoch aus Stolz über ihr fliegerisches Können anders sehen, und gerade aus dieser Fraktion kam wohl die Inspiration zum »Air Force Commander«. Sie führen bei diesem Programm nämlich ausschließlich mit Ihren Luftstreitkräften, sowie Ihnen unterstehenden Raketenstellungen den Kampf gegen den jeweiligen Gegner.

Zwei verschiedene Zeitepochen und Regionen – der zweite Weltkrieg über Europa sowie der Nahe Osten – stehen

zur Auswahl und haben jeweils 28 Szenarien mit unterschiedlichen Konstellationen und variierendem Schwierigkeitsgrad. Mal bekriegen sich die kleinen Golfstaaten in wechselnden Allianzen, mal werden Israel und die USA in den Kampf hineingezogen.

Auf der übersichtlichen Radarkarte sind alle Ziele in Reichweite Ihrer Stationen eingetragen, sowie sämtliche Flugbewegungen zu erkennen; in dadurch nicht erfassten Bereichen sorgen AWACS-Flugzeuge für Aufklärung. Es empfiehlt sich, den Gegner durch die gezielte Zerstörung seiner Radarstationen zu erblinden und auf diese Weise zu einem strategischem Vorteil zu gelangen. Die Satellitenkarte bietet detaillierte Informationen zu den militärischen und zivilen Einrichtungen.

Auf den Flughäfen sucht man einzelne Staffeln aus und erteilt ihnen gezielt Befehle wie das Abfangen feindlicher Flugzeuge oder die Bombardierung von Bodenzielen. Patrouil-

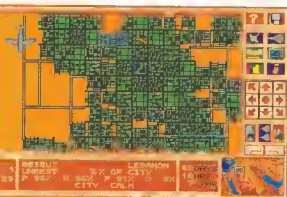
lienflüge sorgen für die Sicherheit des eigenen Territoriums. Die unterschiedlichen Flugzeug- und Hubschraubertypen sind für die einzelnen Aufgaben unterschiedlich gut geeignet. Sie legen nun auf der Karte noch ein Ziel bzw. die Flugroute fest, und schon heben die Flieger ab. Auf Wunsch tanken die Flugzeuge nach der Landung wieder auf und greifen automatisch erneut das gleiche Objekt an. Die Zieleinstellung bei Raketenbasen hingegen muß nach jedem Abschuß vorgenommen werden. Da die Aktionen in Echtzeit erfolgen, sollten Sie den Gegner stets im Auge behalten.

Bei Bedarf verlegt man Einheiten zu anderen Stützpunkten oder repariert sie – was Zeit und Rohstoffe kostet. Es ist wichtig, genau zu überlegen, wozu die mitunter knappen Ressourcen eingesetzt werden; oft ist es daher besser, Einrichtungen oder Basen zeitweise stillzulegen, um wertvolle Rohstoffe zu sparen.

Ziel ist es, die Luftüberlegenheit dauerhaft zu erreichen. Dem



In der Radaransicht werden Ziele festgelegt und Flugbewegungen beobachtet



Das Satellitenbild einer Stadt



## THOMAS WERNER

Hätte sich Impressionen bei Grafik und Sound mehr Mühe gegeben und in das Programm mehr Entwicklungsarbeit gesteckt, dann wäre Air Force Commander sicherlich in noch höhere Wertungssphären aufgestiegen. Die Idee, einen Konflikt von Luftstreitkräften statt für einen Flugsimulator hier einmal in ein Strategiespiel umzusetzen, ist zwar nicht gänzlich einmalig, aber bei weitem nicht so ausgelutscht wie die meisten Konzepte im Bereich der Kriegsspiele. In der Tat fühlt man sich wie in einem Befehlsbunker, wenn Staffeln ent-

sandt und der Radarbereich mit AWACS-Flugzeugen erweitert wird. Es ist nur schade, daß die Umsetzung so unprofessionell erfolgte. Von einer Installation des Weltkriegs-Szenarios kann ich sogar gänzlich abstrahieren, da hier absolut nichts mehr stimmt. Selbst auf der deutschen Seite wird als Flugplatzbild eine Szene mit britischen Jägern gezeigt, und Hannover liegt auf dem gleichen Breitengrad wie Essen. Labenswert ist der Echtzeitfaktor, durch den ein Schuß Dynamik in das Spielgeschehen kammt.



# NOMAD

**Tausche Keli-Wurm gegen Rakete – werden Sie mit Handel und der Erledigung von Aufträgen die Galaxis befrieden?**

Spiele-Tests

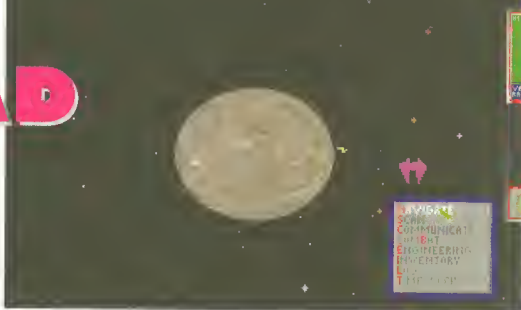
**G**eld ist eigentlich wirklich praktisch – im Austausch für einige wenige bedruckte Schnipsel erhält man ganze Berge von Lakritz oder Erdnußflips. Der archaische Tauschhandel ist da schon komplizierter; wer schleppt schon gerne Reisigbündel, Schweinehälften oder Kisten gefüllt mit selbst produzierten Nägeln durch die Gegend, um diese als Zahlungsmittel für die Wochenendeinkäufe zu verwenden. Man überlege sich, wie viele Hühner aus dem Gebrauchtwagenverkäufer gekarrt werden müßten, um einen Mittelklassewagen zu erwerben. Andererseits hat diese Form des Handels auch unbestreitbare Vorteile: Inflation tritt nur bei Überproduktion auf, und die lästige Umrechnung von Wechselkursen landesspezifischer Währungen entfällt. Daher scheint zumindest laut »Nomad« dem Tauschhandel die Zukunft zu gehören.

Ein in der Arktis niedergegangesenes fremdartiges Raumschiff wird von irdischen Wissenschaftlern einsatzbereit gemacht und mit Ihnen als Pilot ins All entsandt. Ihre Aufgabe ist es, die Galaxis zu erkunden und fleißig Informationen sowie außerirdische Gegenstände einzusammeln. Das Gefährt ist mit einem hervorragenden Computersystem ausgestattet, das die unterschiedlichen Sprachen anderer intelligenter Lebewesen automatisch übersetzt.

Die Navigation erfolgt durch ein Anklicken des gewünschten Zielplaneten – sei es auf einer Karte mit variablem Maßstab (ob galaktisch oder auf ein Sonnensystem bezogen) oder aus einer Übersichtsliste Ihnen bekannter Himmelskörper. Das Schiff taucht kurz in den Hyperraum ein und ist nach kurzer Zeit im Standardorbit um die gewählte Welt eingeschwenkt. Ein manueller Flug ist (außer in Kampfsituationen) weder möglich noch nötig.

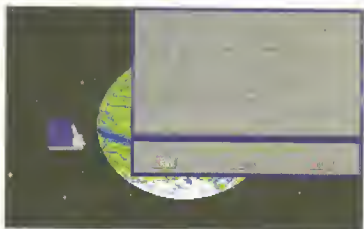
Generell ist der Raumer modular aufgebaut, d.h. die verschiedenen Bestandteile – vom

Scanner bis hin zum Antriebssystem – kann man problemlos gegen höherwertige Teile austauschen und so die Leistung des Schiffes ständig erhöhen. Um an die höherwertigen



Die Weiten des Alls reizen zu ausgiebigen Erkundungsflügen

tigen Technologien zu gelangen, gibt es zwei Möglichkeiten, die man parallel ausnutzen sollte: Zum einen wäre da der ordinäre Handel, bei dem Sie sich mit dem Kommandanten eines anderen Schiffes darüber einigen müssen, wieviel von was man für dessen Fracht hergibt. Neben Metallen und Waffensystemen sind auch spezielle Würmer, Blu-



Sie suchen sich aus einem interplanetaren Computernetz den nächsten Auftrag heraus



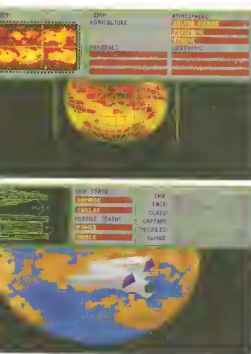
## THOMAS WERNER

Eigentlich bietet Nomad nichts Neues – Handel im Weltraum, verschiedene Missionen und kleine Kampfsequenzen sind die Zutaten, aus denen schon so manches mehr oder weniger erfolgreiche Computerspiel gebraut wurde. Besonders nett hingegen ist die Präsentation: die Angehörigen der verschiedenen außerirdischen Rassen murmeln in verschiedenen Sprachen, haben unterschiedliche Charakterzüge und sind über Namen und Aussehen als Individuen voneinander zu unterscheiden. Es ist schon ein Hochgefühl, wenn man noch einem erledigten Auftrag von den arroganten Phelansiern eine Auszeichnung verliehen bekommt und fast als einer der ihren akzeptiert wird. Die Story vermengt sich mit den anderen Elementen so gut, daß die

Motivation lange anhält («...nur noch diese eine Mission, dann gehe ich aber wirklich schlafen»).

Leider sind die Kampfsequenzen sehr limitiert. Es kommt schlicht darauf an, mit einer guten Ausrüstung anzutreten und dann blitzschnell mit den passenden Raketen auf die Gegner zu schießen. Geflagen werden kann nur in einer Ebene, nicht nach oben oder unten. Mir persönlich sagt diese einfache Steuerung jedoch mehr zu als die nervtötende Bedienung von »Elite II«, zumal der Hauptakzent saviessio nicht auf den Flug-szenen liegt.

Wer das Studium dicker Handbücher haßt und trotzdem in ein recht komplexes Welt-raumspiel einsteigen möchte, für den ist Nomad wie geschaffen.



Wer da? Planeten und Raumschiffe können gescannt werden





Löstigen  
Gegnern wird  
einfach eine  
Rokete in die  
Kombüse  
geschossen



Robotsonden sammeln wichtige Gegenstände ein

men und seltsame Nahrungsmittel im Angebot. Abhängig von der Qualität des verwendeten Scanners ist die Datenfülle über einen Planeten oder das von ihnen angepeilte Raumschiff. Die Inventar-Übersicht hingegen hält den Spieler auf dem Laufenden, welche Sachen momentan in den Lagerkammern verstauben. Mit dem schiffseigenen Logbuch hat man Zugriff auf die automatisch ausgeführten schriftlichen Aufzeichnungen. Beispielsweise sind alle angebotenen Missionen und stattgefundenen Begegnungen eingetragen. Eigene Bemerkungen tippen Sie einfach dazu. Neben dem Handel ist es möglich, per Gesprächsmenü andere Raumpiloten oder die Vertreter des umkreisten Planeten um Informationen zu Himmelskörpern, Rassen oder Gegenständen anzufragen. Im Laufe der Zeit kristallisieren sich so immer mehr die Verhältnisse innerhalb der Galaxis heraus. Die Hauptbedrohung ist eine rücksichtslose Roboter-Rasse. Ihnen stellt sich die Allianz entgegen – ein Bündnis, dem sich jedoch noch nicht alle Planetenimperien angeschlossen haben.

Deutliche Unterschiede sind zwischen den einzelnen Rassen auszumachen, deren Verhalten bei Tauschhandel, Gesprächen und militärischen Auseinandersetzungen zu



## IM WETTBEWERB

»Nomad« pliziert sich durch die ansprechende Präsentation und die unkomplizierte Bedienung deutlich besser als der enttäu- schende, konzeptionslose Elite-Nachfolger »Frontier«. Am ehe- sten ist es noch mit dem – allerdings etwas actionlostigeren – »Star Control II« zu vergleichen. Auch wenn Nomad eines der interessanteren Weltraum-Spiele ist, reichen Story und Grafik nicht an unsere Referenz »Pri- vateer« heran. Bei Master of Orion hingegen handeln Sie nicht als Raumschiffkommandant, sondern als Herrscher über ein Sternreich.

Privateer	90
Master of Orion	78
Star Control II	74
<b>NOMAD</b>	<b>73</b>
Frontier – Elite II	53



## NOMAD

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> PC/XT               | <input type="checkbox"/> 2B6             | <input checked="" type="checkbox"/> 3B6/4B6 |
| <input type="checkbox"/> EGA                 | <input type="checkbox"/> VGA             | <input type="checkbox"/> Super VGA          |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl.      | <input type="checkbox"/> Roland          | <input type="checkbox"/> General Midi       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur | <input checked="" type="checkbox"/> Maus | <input type="checkbox"/> Joystick           |

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	-
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte  
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:  
Sprachausgabe vorhanden.

Wir empfehlen: 486er  
(min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM,  
Maus und VGA.

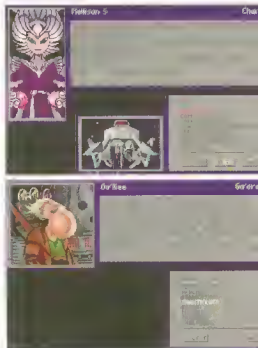


spüren ist. Während die einen aggressiv fremde Schiffe plün- dern, geben sich andere arrogant oder äußerst sensibel. Die Sprache der Außerirdischen reicht vom melodischen Sing- sang bis hin zu nur noch entfernt an Laute erinnernde Geräu- sche. Stets hat man es mit Individuen zu tun, die sowohl über einen eigenen Namen als auch über erkennbar indi- viduelles Aussehen verfügen.

Die Planeten der Allianz sind an ein interplanetares Infor- mationssystem angeschlossen, in dem die verschiedenen Missionen ausgeschrieben werden. So sind Angriffe auf andere Raumschiffe oder Kolonien abzuwehren, Spionage- missionen zu erfüllen oder diplomatische Dokumente zu transportieren. Bei einigen Aufträgen sollten Sie Roboter- sonden einsetzen, die vom Ziel- planeten automatisch bestimmte Gegenstände einsammeln. Allerdings benötigt man hierfür natürlich ebenfalls erst einmal eine passende Ausrüstung.

Bei Kämpfen ist es möglich, zu beschleunigen und nach links bzw. rechts auszuweichen. Sie schießen Raketen typen unterschiedlicher Stärke auf die Ge- nern ab und hoffen, daß die eigen- en Schutzschilde halten. Im Zweifelsfall ist es angebracht, einfach die Flucht anzutreten. Die entstandenen Schäden repari- ert das Wartungssystem nach Ihren Anweisungen.

Neben Ihrem persönlichen Ansehen beeinflussen die durchgeführten Aktionen und angenommenen Missionen auch das Schicksal der Galaxis und entscheiden, ob die grausamen Roboter den Sieg da- vontragen.



Mit Außerirdischen lohnt sich nicht nur der Handel; sie haben auch nützliche Informationen

(tw)

# MOSCOW NIGHTS

Was fällt Ihnen zu Rußland ein? Balalaika, Wadka, Tetris! Mit letzterem Denkspiel-Klassiker wurde der Weltöffentlichkeit bewußt, daß sich in diesem Land auch jede Menge Programmierer tummeln. 20 Werke des asturopäischen Nachwuchses vereint die Sammlung »Mascow Nights«.



Im Osten nichts Neues: Stapeln Sie jeweils fünf Symbole übereinander, damit sich die Reihe in Luft auflöst

Eine Sammlung mit 20 Spielen – da muß der überwältigte Redakteur erst mal seine Gedanken sammeln und die Packungstexte lesen: »Russische Programmierer sind seit der Erscheinung von Tetris weltbekannt für geniale Ideen in Computerspielen«.

Minimal dick aufgetragen; wer hat nach Tetris je wieder von einem weltbekannten russischen Spiele-Programmierer gehört? Aber weiter im Text: »Hier sind gleich 20 der Besten!«. Der besten was? Programmierer? Tetrisse? Russen? Nein, 20 Spiele von russischen Autoren. Beachten Sie bitte, wie elegant der legendäre Name »Tetris« eingebaut wurde, ohne daß »Moscaw Nights« mit diesem Titel irgend etwas zu tun hat. Hier gibt's weder Tetris, noch Neues von den Tetris-Machern oder zumindest Spiele von Programmierern, die mit ihnen entfernt verwandt sind (oder wenigstens mal zusammen mit ihnen zu Mittag gegessen haben).

Die No-Name-Sammlung macht sich auf drei Disketten breit und kann ganz oder selektiv installiert werden. Der 20er-Pack unterteilt sich in 16 DOS-Spiele, 2 Windows-Spiele sowie 2 Programme, die sowohl in DOS- als auch in Windows-Varianten vorliegen. Das Repertoire ist nicht sonderlich breit gefächert. Meistens werden schlichte Knobeleyen geboten, bei denen die Anzahl der unehelichen Tetris-Ableger beträchtlich ist. Etwas aus der Reihe tanzen ein Haus-zusammenbau-Puzzle, eine Domino-Variante und der eine oder andere müde Geschicklichkeits-Test. Wenn Sie auf ihrem System jedes der 20 Spiele zum Laufen bringen, sind Sie ein Glücks-

pilz. Mitunter flackert einen nach dem Programmstart nur eine Copyright-Meldung für einen C-Compiler mitleidsvoll an. Gegen nezeitliche westliche Erscheinungen wie den Speichermanager QEMM scheinen einige Vertreter der Moskauer Nächte allergisch zu reagieren.

Die Dokumentation beschränkt sich meist auf ein paar müde deutsche Zeilen, die man auf der nackten DOS-Ebene per TYPE-Befehl umständlich aufrufen muß.

(hl)



## HEINRICH LENHARDT

Wenn die Maskauer Nächte ähnlich unterhaltsam sind wie diese Sammlung stalinistischer Spielspaß-Unterdrücker, ziehe ich das Nightlife in Posing mit dem rituellen Bürgersteige-hackklappen eindeutig vor.

Moscaw Nights hat ein großes Problem: Wenn ich möglichst viele, qualitativ nicht allzu berauschende Spiele mit Grupp-Gratifikation, hole ich mir für 10 Mark weniger eine vollgepackte CD-ROM-Compilation mit Dutzenden von Shareware-Programmen.

Traurig, aber wahr: Grafisch und spielerisch kann kein Vertreter der Gemischtsaftware-Ladung aus dem Osten überzeugen. Allenfalls Sammler von Tetris-inspirierten Denkspielen werden sich über die eine oder andere Ergänzung nach freuen. Grafik und Sound sind selbst nach Shareware-Maßstäben hoffnungslos unterdurchschnittlich, um es einmal sehr höflich auszudrücken.

Wie bewertet man ein solches Sammelsurium gerecht? Durch die Masse sind Sie zumindest ein Stündchen mit Ausprobieren halbwegs kurzweilig beschäftigt, aber danach ist das große Gähnen angesagt.



Sammeln Sie mit dem Körbchen keine Früchte, aber weichen Sie den Giftpilzen aus



## MOSCOW NIGHTS

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

### Spiele-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

### Spiele-Sammlung

Black Legend

Ca. 60,-

-

Deutsch; mangelhaft

Englisch; wenig

Ausreichend

Für Einsteiger

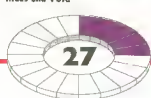
Mangelhaft

Mangelhaft

Freies RAM: je nach Programm um die 500 KByte  
Fastplattenplatz: ca. 4 MByte bei Installation aller Spiele

Besonderheiten: 20 Spiele unter einem Dede; zwei Programme laufen nur unter Windows.

Vor. empfohlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.



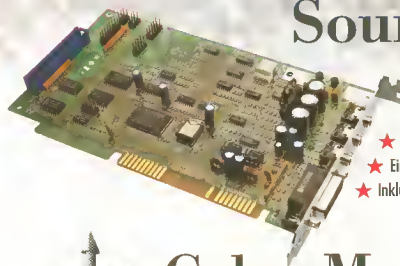
**WER HÖREN WILL  
SOUNDMAN**



**WER FÜHLEN WILL  
CYBERMAN**

## DIE SOUND OFFENSIVE

### SoundMan® Games



**Unglaubliche Stereound-Qualität beim Spielen!**

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle
- ★ Inklusiv MCS MusicRack Software und D/Generation Spiel



### CyberMan® 3D Controller

**Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele**

- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklickeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen
- ★ Inklusiv Light Versionen der Spiele Shadowcaster und Body Adventure



### SoundMan® 16

**Die optimale Soundkarte für Unterhaltung und Multimedia! CD-Klangqualität!**

- ★ 16-Bit-Stereo-Aufzeichnung und -Wiedergabe
- ★ Sampling/Playbackrate: 4 kHz bis 44,1 kHz
- ★ Yamaha OPL-3 Stereo Synthesis-Chip mit Stereio-Support für 20 Stimmen
- ★ Dynamische Filterfunktion
- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster und AdLib
- ★ Kompatibel mit Windows 3.1 und DOS 3.3 oder höher
- ★ Kompatibel mit MPC (1 und 2) und MPU-401 (UART)
- ★ Stereoverstärker generiert 4 Watt/Kanal
- ★ Inklusiv Software: MCS MusicRack, Icon-hear-it Lite, Add-impact und Screencaze

**2 JAHRE**



**GARANTIE**

**ERHÄLTICH BEI:**

**KARSTADT HORTEN KAUFHOF**

**VOBIS**  
MICROCOMPUTER AG  
Die Leute mit Ideen

Eine Aktion des **effizienz daten**

# MICRO MACHINES

**Kleine Autos, kleines Spiel, großer Spaß: Bei der Rallye der Spielzeug-Flitzer brettert man zu zweit über Billardtisch, Schlafzimmer-Teppich und 25 weitere verrückte Pisten.**

**S**chon viele Jahre vor dem Erwerb des Führerscheins wird das Menschenkind von der Faszination motorisierter Vehikel gepackt. Meist sind es Knaben, die noch bevor sie das erste Mal ein liebevolles »Mama!« artikulieren, wohlige Brumm-Brumm-Geräusche ausstoßend mit Spielzeugautos hantieren. Als Fahrbahn für die kleinen Flitzer müssen ohne Rücksicht auf Verluste Tischdecken oder Schreibtische

herhalten, wie ganze Generationen leidgeprüfter Eltern bestätigen können.

Die Programmierer bei der englischen Firma Code Masters hatten anscheinend eine glückliche Kindheit mit ausreichendem Fuhrpark. Für das Rennspiel »Micro Machines« wandelten sie fernab der üblichen Formel-1-Pfade und rückten Spielzeugautos in den Mittelpunkt. Statt über Grand-Prix-Rundkurse oder Autobahnen steuern Sie die Vehikel auf maßstabsgerecht umgesetzten Frühstückstisch- und Sandkasten-Parcours. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten; alternativ gibt es einen Turniermodus gegen drei Computergegner. Mit diesem schlichten Konzept wurde Micro Machines zu einem Hit fürs Videospiel-System Mega Drive; die PC-Umsetzung ist gerade erschienen.

Das Geschehen wird von oben gezeigt; die Steuerung der Fahrzeuge beschränkt sich auf Lenkungen nach links, rechts



Auf dem öligen Hobbyraum-Parcours benötigen Sie eine gute Kurventechnik

und Gas geben. Es gibt zwei Spielmodi: Bei der Verfolgung liefern Sie sich ein Duell mit Computergegner oder Freund. Wer dem anderen so weit davonfährt, daß er das Ende des sichtbaren Bildausschnitts erreicht, bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Gegen ein größeres Teilnehmerfeld mit Computerautos bestreitet man ein Turnier. Um die jeweils nächste der 27 Strecken zu erreichen, müssen Sie eine bestimmte Mindestplatzierung erringen. Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Wahl einer Spielfigur bestimmt; indem Sie sich z.B. den flotten Ace wählen und den Computerautos mäßige Fahrer zuordnen, machen Sie sich die Sache wesentlich leichter. Die Geschwindigkeit stellt man je nach Vorliebe und Rechner-Power in zehn Stufen ein.

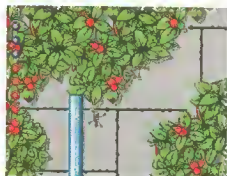
Neben Spielzeug-Rennautos steuern Sie auch mal schwer-



## HEINRICH LENHARDT

Noch sind sie nicht ausgestorben, die kleinen, feinen, knuffigen Spiele. Moßvoller Preis, bescheidene 670 KByte Festplattenbedarf, einfache Idee, auch mit Textur gut bedienbar – doch beim Spielwitz wird keinesfalls gezeizt. Micro Machines ist ein gelungener Enkel solch legendärer 8-Bit-Verfolgungsfahrten wie »Rallye Speedway« (C 64) oder »RC Pro AM« (NES/Geme Boy). Man weicht Hindernissen aus, rempelt die Mitfahrer an und ärgert sich furchtbar, wenn man durch einen Leichtsinnsfehler kurz vorm Ziel doch noch die Qualifikation verpasst. Dazu braucht es weder Super VGA noch 3D, sondern schlichte »Schau-von-oben-drouk«-Levels mit witzigen Hindernissen.

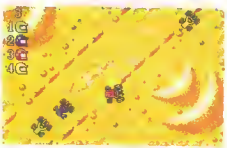
Ein bißchen spartanisch ist das ganze schon; eine Option zum Speichern des Spielstands oder ein paar zusätzliche Extras zum Fahrzeug-Tuning hätten der langfristigen Motivation nicht geschadet. Besonders spösig sind ohnehin die Simulation-Duelle gegen einen zweiten Spieler. Die konsequente simple Steuerung hot mit Rennsimulationen à la »Andy Car Racing« überhaupt nichts zu tun. Micro Machines ist das perfekte putzige Zwischendurch-Prüfungchen für die ganze Familie. Wer angesichts aktueller Modespiele wie deutschen Wirtschafts-Simulationen schon leichte Übelkeit verspürt, sollte sich von diesem spritzigen Originalitäts-Bündel wieder beleben lassen.



Mit dem Hubschrouber in den Garten...

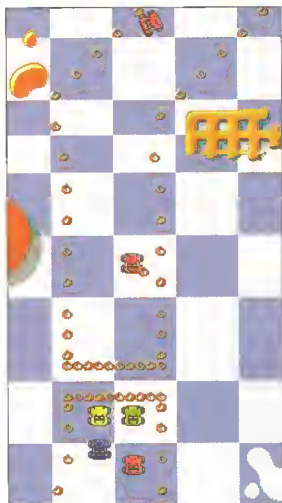


...per Motorboot durch die Wanne...



...oder im Buggy über den Sandkasten





Start frei  
zur  
Küchen-  
tisch-  
Rallye –  
aber  
bläß nicht  
in die  
Milch-  
pfützen  
fahren!



Fatman und ein krobblender Widersacher

# FATMAN

**D**icke Menschen erwecken gerne den Anschein von Gemütlichkeit. Doch wenn die dünnen Gesellen vom bösen »Thindicate« zwecks Erpressung eines Kalorien-Geheimnisses die Gattin entführen, wird aus dem korpulanten Sanftmütchen Roy der sagenhafte »Fatman«. Im Superheldenkostüm hüpf er auf Plattformen und dezimiert gefährliche Gegner mit erfrischenden Kampftechniken wie »Bauchstoß« oder »Rülpser«. Kämpft sich der barocke Held in den nächsten Level vor, erfährt man einen Zahlencode, um zukünftig die bereits gemeisterten Stufen zu überspringen. Der Spielablauf entbehrt jeglicher Überraschungen. Zum Ausgleich haben Programmierer Zoltán Füzesi und seine Kollegen die Joystick-Steuerung weggelassen, die in der Anleitung noch groß gepriesen wird – da schau her. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Sieht mies aus, spielt sich furchtbar – da reißt sich der Rezensent die Hände! Mit der laienhaften Grafik wallen die Fatman-Macher sicherlich Mitleid erregen, doch bei einem so niederträchtigen Anschlag auf die Geldbeutel ehrbarer Software-Käufer gibt's keine Gnade. Fatman ist auf ihrer Festplatte eine 6 MByte große

spasfreie Zane, die zudem per-taut die Zusammenarbeit mit üblichen Speichermanagern wie QEMM oder EMM386 verweigert.

Das von fader Kalorien-Kamik umnebelte Programm ist ein Jump-and-Run-Reaktionstest, gegen den die älteste Cammarden-Keen-Folge eine Lichtgestalt der Spielfreude ist.

fällige Trucks, wendige Helikopter oder gar ein Rennboot durch die Badewanne (inklusive Quietsche-Entchen als Hindernis). Auf den Rundkursen herrscht das übliche Chaos, wie man es aus jedem progressiven deutschen Haushalt kennt: Je nach Szenario sind es herumliegende Bleistiftspitzer, Radiergummis oder Billardkugeln, an denen Sie Ihr Vehikel vorbeidirigieren müssen. Kleine Auffahrunfälle kosten wertvolle Sekunden; fällt man gar in einen Abgrund, wird der Rückstand besonders groß. Sobald man die Strecken etwas besser kennt, lassen sich Kurven in Abgründnähe auch gut zum gezielten Anrempeln von Konkurrenten mißbrauchen, welche der versierte Spieler gut gezielt über den Streckenrand schubst. (hl)



## MICRO MACHINES

- |   |                                 |                                       |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC/XT          | <input type="checkbox"/> 286    | <input type="checkbox"/> 386/486      |
| <input type="checkbox"/> EGA            | <input type="checkbox"/> VGA    | <input type="checkbox"/> Super VGA    |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi |
| <input type="checkbox"/> Tastatur       | <input type="checkbox"/> Maus   | <input type="checkbox"/> Joystick     |

**Spieltyp** Action-Rennspiel  
**Hersteller** Code Masters  
**Ca.-Preis** DM 80,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; befriedigend  
**Spieltext** Englisch; sehr wenig  
**Bedienung** Gut  
**Ansprech** Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Grafik** Befriedigend  
**Sound** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 565 KByte  
**Festplattenplatz:** ca. 0,5 MByte  
**Besonderheiten:** 27 verschiedene Strecken. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten.  
**Wir empfehlen:** 386er (min. 33 MHz) mit 1 MByte RAM, Joystick und VGA.



## FATMAN

- |   |                                 |                                       |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC/XT          | <input type="checkbox"/> 286    | <input type="checkbox"/> 386/486      |
| <input type="checkbox"/> EGA            | <input type="checkbox"/> VGA    | <input type="checkbox"/> Super VGA    |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi |
| <input type="checkbox"/> Tastatur       | <input type="checkbox"/> Maus   | <input type="checkbox"/> Joystick     |

**Spieltyp** Geschicklichkeit  
**Hersteller** Bloch Legend  
**Ca.-Preis** DM 80,-  
**Kopierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; ausreichend  
**Spieltext** Englisch; sehr wenig  
**Bedienung** Mangelhaft  
**Ansprech** Für Horgessottene  
**Grafik** Ausreichend  
**Sound** Ausreichend

**Freies RAM:** min. 2 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 6 MByte  
**Besonderheiten:** Level-Auswahl durch Zahlencodes. Nervenzusammenbruch durch unge-nauere Tastatursteuerung.  
**Wir empfehlen:** 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.





# BATTLE ISLE 2



**Frühlingserwachen für Tüftler und Taktiker: Der Nachfolger zum Strategie-Bestseller »Battle Isle« bietet aufwendige Grafiken und ein überarbeitetes Spielsystem.**

**A**uch so mancher eingefleischte Computerehrgeizige kann ein gerüttelt Maß an Skepsis angesichts mit Mikroprozessoren ausgestatteter Waschmaschinen, Staubsauger, semi-intelligenter Fotoapparate und mit optimierten Schaltkreisen versehener Haarfröne nicht leugnen. Doch die Folgen eines Defektes bei einem den Flauschfaktor der Wäsche oder die Bräunung des morgendlichen Toastbrotes regulierenden Chip sind vergleichsweise harmlos. Schlimmstenfalls braucht man eine dicke Lage Butter zum Überbürsten verkohlter Stellen auf der Brotscheibe oder muß damit rechnen, seine eingelaufenen Handtücher nur noch als Waschlappen verwenden zu können. Wirklich ausgeliefert fühlen sich viele Leute erst recht bei der Vorstel-

lung, das Leben von Millionen oder gar Milliarden Menschen läge in der Hand von automatisierten Waffensystemen, wie dem des von Ronald Reagan initiierten »SDI«-Programms.



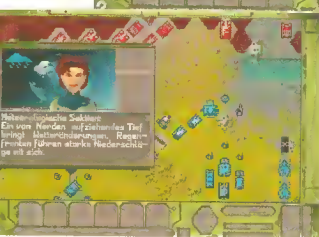
Die Landung auf Chromas

Die Bewohner des Planeten Chromas haben genau mit diesem Problem – im wahrsten Sinne des Wortes – zu kämpfen. Das Sky-net Titan, dem die Überwachung aller wichtiger Bereiche des Planeten übertragen worden war,

ist außer Kontrolle geraten. Rebellen hatten nämlich bei einem Anschlag ein Computervirus eingeschleust. Dieses verwirrte Sky-net Titan derart, daß es eine kurzzeitige Abschaltung zur Datenkontrolle als Angriff auf sich wertete. Folglich mobilisierte es sämtliche Kampfbots sowie die dazugehörigen Fahrzeuge und begann mit der Vernichtung der drullischen Bevölkerung. Diese wehrte sich natürlich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln, doch schon bald waren die besten Offiziere aufgegeben.

Hier kommen Sie ins Spiel; als strategisches Genie wurden Sie von der Erde verschleppt und treten als letzte Hoffnung der bedrohten Druller gegen das Titan-Net an. Schlachten trägt man auf Chromos mittels sogenannter »MilOp-Konso-

Eine Stadt mit einer dort stationierten Einheit



Wettervorhersagen und andere wichtige Meldungen halten den Spieler auf dem Laufenden



## THOMAS WERNER

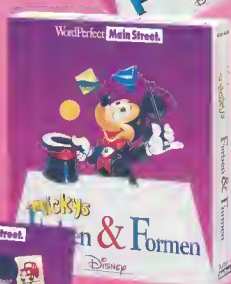
Schon das ursprüngliche Battle-Isle-System fand nicht umsonst großen Anklang. Schließlich ermöglichte es einen raschen Einstieg, ohne daß die langfristige Motivation darunter leidet. Bei Battle Isle II hat man noch einmal »einen drauf gesetzt«: Zahlreiche Anregungen der Kunden wurden umgesetzt und die Komplexität erhöht, ohne die Spielbarkeit zu erschweren. Der von Karte zu Karte ansteigende Schwierigkeitsgrad mit der allmählichen Einführung neuer Elemente weist Sie behutsam in die Möglichkeiten des Programms ein. Wechselnde Wetterverhältnisse und die Notwendigkeit, die

Stellungen des Gegners zu erkunden, sorgen für zusätzliche Spannung. Zwar ist die Kartensicht nicht gerade pompös, doch die Animations-Sequenzen sind bislang einmalig für ein Strategiespiel. Der Mehrspieler-Modus mit seinem Wortschlangens-Syndrom erfordert hingegen Mitspieler, die sich zwischen ihren Zügen problemlos mit anderen Dingen beschäftigen können und ist daher nur mit Vorbehalt zu genießen. Abzuwarten bleibt, was aus der angekündigten Netzwerk-Option wird. Abgesehen von diesen Kleinigkeiten ist Battle Isle 2 für Fans von Taktikspielen unbedingte erste Wahl.

# WordPerfect®

## Main Street.

**Neu!**



- ☀ Software für jedes Alter
- ☀ Software für jeden Zweck
- ☀ Software für jeden Geldbeutel
- ☀ Software für jede Hardware-Generation
- ☀ Software für Alle

Mit großem Stunt Island-Wettbewerb

# WordPerfect Main Street präsentiert:

79,-

Für Kinder  
von 3 bis 6 Jahren.

## Mickys ABC



Disney  
SOFTWARE

Gemeinsam mit einem Freund lernt es sich am leichtesten. Und mit Micky, dem besten Freund aller Kinder, wird die Entdeckungsreise in die Welt der Buchstaben und Wörter zu einem unvergesslichen Erlebnis. Wann immer Ihr Sprößling auf eine Buchstabentaste drückt, ereignet sich etwas Lustiges auf Ihrem PC-Bildschirm. Die Vielzahl verblüffender Gags, witziger Animationen, das Wiedersehen auch mit Donald, Goofy, Minnie und Daisy versprechen spielerischen Lernerfolg. Sie und Ihr Kind werden mit Sicherheit viele Wochen lang Freude an dieser Disney Lernsoftware aus dem WordPerfect Main Street Programm haben. Ein wertvolles Lernprodukt zum Kennenlernpreis: 79,- DM.

79,-

Für Kinder  
von 3 bis 6 Jahren.

## Mickys 123



Disney  
SOFTWARE

Der Umgang mit Zahlen und das Verstehen von Mengen ist das Hauptanliegen dieses bezaubernden Disney-Titels aus dem WordPerfect Main Street Programm. Micky Maus organisiert eine tolle Geburtstagsparty für seine Freunde und besucht den Markt, um alles notwendige für die Fete einzukaufen.

Richtig zählen ist dabei natürlich angesagt. Bei WordPerfect Main Street machen Sie aber auf jeden Fall ein Schnäppchen, den großen Disney-Lernspaß für Ihre Familie gibt es schon für 79,- DM.

79,-

Für Kinder  
von 3 bis 6 Jahren.

## Mickys Farben und Formen



Disney  
SOFTWARE

Sie und Ihr wißbegieriger Nachwuchs erleben Micky Maus in der Rolle des Zaubers, der zahllose Gegenstände in unterschiedlichen Farben und Formen aus dem Zylinder hervorholt und jongliert, reizende Tierkinder hinter zu erratenden geometrischen Figuren versteckt und gemeinsam mit Ihrem Kind Zauberbilder herstellt. Die mit liebevollem Verständnis für Kinder entwickelte Disney Lernsoftware erhalten Sie bei WordPerfect Main Street – Hokus Pokus, Abrakadabra – für echt magische 79,- DM.

79,-

Für Kinder  
von 5 bis 11 Jahren.

## Mickys Merkspiel



Disney  
SOFTWARE

Ein Merkspiel, bei dem Ihre Familie gar nicht bemerkt, wie rasch die Stunden mit den farbenprächtigen Grafiken und wunderschönen Animationen verfliegen. Dieser vergnügliche Disney-Titel aus dem WordPerfect Main Street Programm fördert die Konzentrationsfähigkeit und visuelle Wahrnehmung im Kindesalter und wächst mit den Fortschritten Ihres Kindes (Schwierigkeitsgrad einstellbar). Erfahrene Micky Memory-Fans spielen ehor mit Begriffen, die jüngeren Benutzer werden sich bevorzugt an den Disney-Figuren erfreuen, aber zu zweit ist Micky's Merkspiel noch lustiger! Sie haben es längst gemerkt, bei uns für unvergessliche 79,- DM.

79,-

Für Kinder  
von 5 bis 11 Jahren.

## Mickys Puzzle



Disney  
SOFTWARE

Gemeinsam mit Micky Maus und anderen Disney-Figuren den Weltraum entdecken, Spukschlösser besichtigen, die Tiefen des Meeres erforschen... viele farbenprächige Abenteuer stehen zur Auswahl.

Zur Belohnung erwachen Micky und Co. zum Leben, wenn das Puzzle komplett ist. Damit Ihre ganze Familie Spaß haben kann, läßt sich der Schwierigkeitsgrad der Micky Puzzles einstellen, die Puzzleform wählen, jedes Motiv ausdrucken und ausmalen. Von WordPerfect Main Street bekommen Sie nun das Puzzle-Teil, das Ihrer Familien-Freizeit noch gefehlt hat, für ganze 79,- DM.



# WordPerfect Main Street präsentiert:

99,-

Doppelpack

## Die Schöne und das Biest im Doppelpack mit Roger Rabbit

Disney



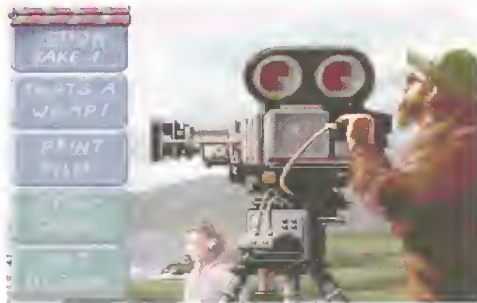
**W**ann immer Sie Ihrer Familie, Ihren Freunden und Verwandten eine dauerhafte Freude machen möchten:

„Die Schöne und das Biest“ sollte das Geschenk Ihrer Wahl sein. Im Schloß des Biestes herrscht ungewöhnlich reges Treiben. Heute Abend soll ja der Ball zu Ehren der Schönen stattfinden. Die Bewohner des Schlosses werken geschäftig, um alle Vorbereitungen für das große Ereignis abzuschließen. Da werden flinke, geschickte Hände und Helfer mit Köpfchen gebraucht, nämlich Ihre ganze Familie. Diese Software zu dem bezaubernden Zeichentrickfilm „Die Schöne und das Biest“ von Walt Disney wird Ihren Liebsten wochenlang intensive Freude bereiten. Bestechend gelungene Grabiken, ausgesuchte Animationen, romantische Musik und originale Soundeffekte verbreiten märchenhafte Stimmung, die kindgerechten und fördernden Aufgaben des Spiels sorgen für fieberhafte Spannung vor dem grandiosen Finale. Als Zusatzbonbon eine harte Nuß: Filmhase Roger Rabbit in der Klemme eines Babysitters, dem das Windelkind entwischt ist. Im Wettlauf gegen die Zeit sind zahlreiche Hindernisse zu überwinden bevor der verflixte Bengel wieder dingfest gemacht werden kann. Perfekte Familienunterhaltung aus dem WordPerfect Main Street Programm im preiswerten Doppelpack: 99,- DM.

119,-

## Stunt Island

Disney



**S**tunt Island setzt in der Kombination eines erstklassigen Flugsimulators mit einem außergewöhnlichen Hollywood Film Modul neue Maßstäbe für kreative Unterhaltung am PC. Wasgen Sie Kunststücke, die Sie nie zuvor mit einem Flugsimulator versucht haben: Sie landen auf fahrenden Zügen, spielen Katz' und Maus mit einem Lastwagen auf stark befahrener Straße oder holen einen Ausbrecher vom Gefängnisturm auf Alcatraz. Sie haben die Wahl, die Nerven und das Gespür für effektvolle Filmszenen: Sie können am Stunt Wettbewerb teilnehmen oder Ihre eigenen Stunts erfinden und fliegen. Im vollbesetzten Software-Kino ernten Sie schließlich den Lohn für die wahlgelungste Flugakrobatik der Filmgeschichte. Stunt Island wurde unter Mitarbeit von führenden Hollywood-Produzenten, Stunt-Managern, Set-Designern und Piloten entwickelt. Lassen Sie Ihrer Phantasie und Ihrer Tollkühnheit freien Lauf mit 45 sorgfältig ausgeführten Flugzeugen in phantastischen Gouarid-Schattierungen; einem Inventar von über 800 Objekten zum Selbstbau von Sets, einer riesigen, eigenständigen 3-D-Welt mit vorkonstruierten Szenarien, einem professionellen Schneiderraum, wo Sie für Ihren Action-Film die besten Aufnahmen auswählen, montieren und vertonen können. Kurzum: Sie werden darauf fliegen.

Den anspruchsvollen Dauer Spaß für große und kleine Bruchpiloten von Disney gibt es bei WordPerfect Main Street schon zum Preis einer Tragflächenschraube: 119,- DM.

Unter der Bezeichnung »WordPerfect Main Street« vertreibt die WordPerfect Software GmbH ab sofort eine Reihe von attraktiven Software-Titeln für Privatanwender. Diese Programme helfen Ihnen bei der Bewältigung Ihrer täglichen Aufgaben oder sorgen einfach für beste Unterhaltung.

Mit zahlreichen Produkten aus den Walt Disney Studios können Ihre Kinder beispielsweise spielend leicht den Umgang mit Zahlen, Buchstaben, Farben oder Formen erlernen. Die ersten 5 Disney-Titel, Mickys ABC, Mickys 123, Mickys Puzzle, Mickys Merkspiel und Mickys Farben & Formen sind ab sofort zum Preis von 79,- DM erhältlich. Ebenfalls verfügbar ist Stunt Island, eine aktionsgeladene Flugsimulation, die Ihnen für 119,- DM

## WordPerfect® Main Street.

Spannung und Kurzweile ins Wohnzimmer bringt. Ein weiterer Knüller aus dem Disney-Repertoire ist der bezaubernde Klassiker »Die Schöne und das Biest«, erhältlich zusammen mit Roger Rabbit im Doppelpack für nur 99,- DM.

Auch von unseren neuen Businessprogrammen, WordPerfect Works für Windows und WordPerfect InfoCentral, die wir im Mai veröffentlichen, werden Sie begeistert sein.

Kurzum: Die neue Produktlinie WordPerfect Main Street bietet Software für jede Altersgruppe, für jeden Zweck, für jeden Geldbeutel und für jede Hardware-Generation. **WordPerfect Main Street heißt: Software für Alle.**

### Großer Stunt Island-Wettbewerb

Jetzt können Sie Ihre Flugkünste und Ihre Kreativität beweisen! Machen Sie mit beim großen Stunt Island Wettbewerb. Entwerfen, fliegen, filmen und schneiden Sie waghalsige Stunts und senden Sie uns eine Diskette mit Ihrem Software-Film. Die besten Stunts belohnen wir mit wertvollen Preisen. Einsendeschluß ist der 31.12.1994. Der Rechtsweg ist ausge-

schlossen, ebenso die Teilnahme von WordPerfect Mitarbeitern und deren Angehörigen.

Zu gewinnen sind:

- |                      |  |
|----------------------|--|
| <b>1. Preis:</b>     | 1 Wochenende im Euro Disney Resort für 2 Personen (inkl. Flug und Hotel) |
| <b>2. Preis:</b>     | 1 ESCOM Companion Subnotebook  |
| <b>3. Preis:</b>     | 1 Peacock Take 486 Mini Tower  |
| <b>4. Preis:</b>     | 1 HP LaserJet 4L   |
| <b>5. Preis:</b>     | 1 Soundkarte Orchid Soundwave 32   |
| <b>6. Preis:</b>     | 1 Panasonic CR-562B Double Speed CD-ROM-Laufwerk                         |
| <b>7.-15. Preis:</b> | jeweils 1 Paket WordPerfect Präsentations 2.0 für Windows                |

Eingesandte Disketten und Software-Filme gehen in das Eigentum der WordPerfect Software GmbH über.

Schicken Sie Ihre Stunts an: WordPerfect Software GmbH  
Abteilung Main Street  
Stichwort: Stunt Island  
Frankfurter Straße 21-25  
65760 Eschborn

# Ja

Bitte ankreuzen!

Ich bestelle folgende WordPerfect Main Street-Produkte: ☐ Mickys ABC

☐ Mickys 123

☐ Mickys Farben und Formen

☐ Mickys Puzzle

☐ Stunt Island

☐ Mickys Merkspiel

☐ Die Schöne und das Biest

Die Software wird im 3,5"-Format ausgeliefert. Alle Preise zuzüglich DM 7,90 Versandkosten

Bitte liefern Sie per ☐ Paketdienst ☐ Post

Ich zahle per

☐ beiliegendem V-Scheck

☐ Nachnahme

☐ American Express

☐ Visa

☐ Eurocard

☐ Rechnung (nur Bildungsinstitute und Behörden)

Meine Kreditkarten-Nummer:  (16stellig, Amex 15stellig)

Gültig bis:  Kreditkarten-Inhaber:

(Bei fehlenden oder fehlerhaften Angaben behalten wir uns die Lieferung per Nachnahme vor.)

Ort und Datum

Unterschrift

WordPerfect Software GmbH  
Frankfurter Straße 21-25  
D-65760 Eschborn  
Tel. (0 61 96) 9 04 01  
Fax (0 61 96) 4 60 03

WordPerfect Österreich  
Theresianumgasse 7  
A-1040 Wien  
Tel. (02 22) 5 04 52 00  
Fax (02 22) 5 04 52 11

WordPerfect Switzerland  
Gewerbestrasse 16  
CH-3065 Bolligen  
Tel. (0 31) 9 22 07 70  
Fax (0 31) 9 22 04 82

Falls Karte fehlt, bitte Coupon einsenden an:  
Logibyte Versand-Zentrale, Stromstraße 39, 10551 Berlin

len« aus. Sie übermitteln mit dem Feldherren-Terminal Befehle an die Robotereinheiten, die diese denn auch prompt ausführen.

Im Jahre 1991 veröffentlichte das Mülheimer Softwarehaus Blue Byte ein Strategiespiel, das bald zu einem Verkaufsschlager wurde. »Battle Isle« verband einfache Bedienung mit langanhaltender Motivation. Mit diesem in Deutschland einmaligen Programm wurde der Bereich der »Konfliktssimulationen« für ein breites Publikum zugänglich.

Typisch für Battle Isle war der zweigeteilte Bildschirm, wobei dem Computer oder einem menschlichen Mitspieler die zweite Hälfte als Spielfeld zur Verfügung stand. Nach dem großen Erfolg entstanden die beiden Daten-Disketten, mit denen die Geschichte ohne Veränderungen am eigentlichen Spiel eine Fortsetzung fand. Außerdem entwarf Blue Byte »History Line 1914 – 1918«, das eine historische Epoche mit zahlreichen Hintergrundinformationen aufbereitete. Nach diesen Seitenausläufern ist jetzt endlich das »richtige« Battle Isle 2 vollendet worden. Sie haben hier die Wahl zwischen vier Schwierigkeitsstufen. Es gibt außerdem grundsätzlich zwei Spielvarianten: Zum einen wäre da der Campaign-Modus, bei dem Sie 20 Karten – respektive Schlachten – der Reihe nach bewältigen müssen. Die damit verbundene Hintergrundstory ist in mehrere Kapitel unterteilt.

Im Single Map-Modus darf man einzelne Karten direkt anwählen und hier auch – abhängig von der Karte – mit bis zu sieben menschlichen Spielern gegeneinander antreten.

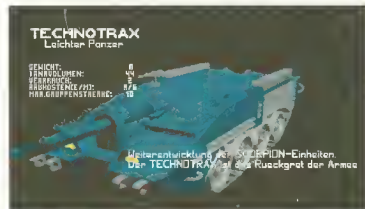


Das Menü zeigt stets nur die Befehle an, die eine Einheit momentan ausführen kann

Vier spezielle Mehrspielerkarten sorgen dabei für zusätzliche Abwechslung. Die Spieler ziehen der Reihe nach, wobei die gerade nicht aktiven Mitspieler vom Bildschirm weggehen sollten. Im Campaign-Modus erhält man bei jeder neuen Karte einen bestimmten Auftrag, den es zu erfüllen gilt. Mal



Kämpfe werden als 3D-Sequenzen dargestellt



Die Einführung eines neuen Fahrzeugtyps



## IM WETTBEWERB

Battle Isle 2 kombiniert ein strategisch herausforderndes Spiel mit einer sauberen technischen Umsetzung und überholt den Vorgänger deutlich. Weniger originell, doch nicht zuletzt dank des Szenario-Editors sehr erbaulich, ist Empire Deluxe. Dune II hingegen bietet eine vorbildliche Bedienung mit Echtzeit-Hektik, ist allerdings zu schnell durchgespielt. Der Battle Isle-Abieger History Line nutzt das Spielprinzip des ersten Teils für eine Taktik-Simulation des 1. Weltkriegs.

<b>BATTLE ISLE 2</b>	<b>84</b>
Empire Deluxe	79
Dune II	79
History Line 1914 – 1918	78
Battle Isle	75

## DER ROMAN ZUM SPIEL

Schon der erste Battle-Isle-Teil warte mit einer ausgeklügelten Hintergrundstory auf, die in einem beigelegten Heft dokumentiert war. Aufbauend darauf entstand mit zwei Daten-Disketten und schließlich dieser offiziellen Fortsetzung ein kleines Universum für sich, mit eigener Geschichte.

Stefan Plosecki, ein junges Talent aus dem Blue Byte-Team, ließ es sich nicht nehmen, innerhalb von neun Monaten nun einen ganzen Roman basierend auf dem Battle-Isle-Szenario zu schreiben. Dieses Werk, mit dem Plosecki gleichzeitig sein Debüt als Schriftsteller vorlegt, erscheint im Bastei Lübbe-Verlag zum Preis von 12,90 Mark und trägt den Titel »Battle Isle Sogo – Eine Welt im Aufbruch«.

Als besonderer Service für eingefleischte Fans und solche, die es werden wollen, liegt dieser SF-Roman zudem der Erstauflage von Battle Isle 2 kostenlos bei. Auch Neueinsteiger werden mit dem spannend geschriebenen Buch rasch den Einstieg in die Welt von Chamos finden.



müssen bestimmte Panzer vernichtet, ein anderes Mal bestimmte Stellungen erobert werden. Die Bedienung erfolgt mittels Maus oder Tastatur. Durch einen Knopfdruck erscheinen am unteren Bildschirmrand die momentan zur Verfügung stehenden Befehlssymbole, unter denen Sie auswählen. Ist keine Einheit angewählt, hat man die Möglichkeit, ins Hauptmenü umzuschalten oder den Wortlaut des Missionsziels der Schlacht erneut zu lesen.

Befindet sich eine eigene Einheit unter dem Karten-Cursor, so erscheinen die Möglichkeiten, diese zu bewegen, zu betrachten oder gar – insofern die Reichweite stimmt – einen Angriff zu starten. Der Computer zeigt automatisch an, auf welche Felder Sie einen Militärverband verlegen dürfen.

In jeder Runde können Sie mit den Einheiten ziehen und sofort mit den gerade bewegten Robotersoldaten einen

Angriff auf gegnerische Truppen einleiten. Der Kampf wird auf der Stelle ausgetragen, wobei der Untergrund, die Stellung der Einheiten zueinander und die Erfahrung den Ausgang beeinflussen. Eine beliebte Taktik ist das »Klemmen« des Gegners, bei dem feindliche Truppen von den eigenen von mehreren Seiten umzingelt und bedroht sind. In der Folge sinkt der Verteidigungswert dieser eingekesselten Einheit. Auf Wunsch wird der Verlauf des Kampfes mit 3D-Vektorgrafik nachgestellt, bei der genau zu erkennen ist, wie beispielsweise Flugzeuge Panzer attackieren oder Kampfroboter auf Spähfahrzeuge schießen. Zur Verfügung stehen bei einer Attacke bis zu vier verschiedene Waffentypen, denen wiederum unterschiedliche Reichweiten zugeordnet sind. Der Rechner markiert die für einen Angriff in Frage kommenden Ziele, unter denen Sie mit einem Mausklick wählen.

Sie können Versorgungsfahrzeuge auftanken oder für Munitionsnachschub zu sorgen, damit die Offensive nicht an logistischen Fragen scheitert. Pioniereinheiten bauen Straßen, Schienen, Depots oder Befestigungsanlagen

bzw. errichten Brücken über Flußläufe. In Fabriken produzieren Sie neue Waffen, sofern genügend Aldinium-Kristalle eingesammelt wurden. Neben Fahrzeugen sind Flugzeug- und Schiffswerte dafür nutzbar. Trainingslager erhöhen die Erfahrungswerte auch ohne Kampf, und in Städten ist die Reparatur von defektem Kriegsgerät vorgesehen.

Neben den verschiedenen Arten von Panzern gibt es unter

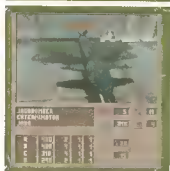


Zur Erinnerung: Das alte Battle Isle von 1991 mit zweigeteiltem Bildschirm

anderem Höhenbomber, U-Boote, Schlachtschiffe, Aufklärungsflugzeuge, Eisenbahnzüge, Radarstationen und Minen, die im beiliegenden Waffenbuch ausführlich beschrieben sind.

Aktuelle Meldungen über wechselnde Wetterverhältnisse (Regen, Schnee) oder eine sich ändernde Situation gehören ebenso dazu wie die Notwendigkeit, eine regelmäßige Aufklärung über die feindlichen Stellungen mit entsprechenden Flugzeugen und Verbänden vorzunehmen.

Battle Isle 2 wurde speziell für das Medium CD-ROM entwickelt; die Version auf dem Silberling kommt daher auch ein bis zwei Wochen früher in den Handel als die Diskettenfassung. Trotzdem soll der Battle Isle 2-Spieler auch in



Fenster informieren über den Zustand ihrer Truppen – ob zu Lande, im Wasser oder in der Luft



Auf die hellen Felder können Sie das Schiff ziehen



Ein plötzlicher Wintereinbruch verändert die Situation







## BORIS SCHNEIDER

Offensichtlich hat man in Mühlheim viele Produkte von Origin und Konsanten gespielt: Battle Isle II erschlägt einen geradezu mit Animationen, Extras und Details.

Die Bedienung des eigentlichen Spiels bleibt dabei aber erfreulich einfach. Das Menüsystem ist ein gigantischer Fortschritt gegenüber dem ersten Battle Isle-Spiel mit seiner verquerten Joysticksteuerung; der größere Bildschirm-ausschnitt macht sich sehr gut, auch wenn er jetzt beim Zwei-Spieler-Modus etwas Wartezeit für den Partner mit sich bringt.

In ein zwei Dingen haben die Programmierer fast das Gute zu viel getan: Die 3D-Kampfanimationen sind unheimlich aufwendig, haben

aber keinerlei Spielfunktion. Ich will mich nicht drüber beschweren, weil keine anderen Teile des Spiels darunter gelitten haben. Man merkt aber, daß hier wirklich mehrere Liter Programmierschweiß geflossen sind.

Wenn ich wirklich meckern wollte, dann höchstens über die irgendwie Jugendromantische Handlung, bei der ein »großer Strateg« (sprich der Spieler) von der Erde entführt wird und sich als besserer General entpuppt als die gesammelte Truppe eines kriegerischen Planeten.

Und gerade für den Mehrspieler-Modus wäre ein Landkarten-Editor genau das Richtige; so sind Strategie-Fans auf die teuren Datendisketten angewiesen.

der leicht abgespeckten Umsetzung nichts wesentliches vermissen. Es fehlen die Animationen der Einheiten im Informationsfenster – vorhanden sind nur die Standbilder – sowie die auf der CD enthaltenen Musik-Tracks. Ein separater Test der Diskettenversion folgt höchstwahrscheinlich in der nächsten Ausgabe.

Die Programmierer von Battle Isle 2 haben sich auch an einer Netzwerkoption versucht. Leider wird dieses verlockende Feature nicht in der ausgelieferten Version enthalten sein. Der Netzwerkmodus soll in Kürze separat angeboten werden, wobei die Formalien bei Diskussions-schluß noch nicht geklärt waren. In der Diskussion sind entweder eine beim Hersteller käuflich zu erwerbende Lizenz für eine spezielle Update-Version, oder eine kostenlose Zugabe der Netzwerkoption auf der ersten Datendiskette für Battle Isle 2. (tw)



## BATTLE ISLE 2

- ☐ PC/XT
- ☐ VGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur
- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus
- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

**Spieler-Typ** Strategiespiel  
**Hersteller** Blue Byte  
**Ca.-Preis** DM 120,-  
**Kupierschutz** –  
**Anleitung** Deutsch; sehr gut  
**Spieltext** Deutsch; sehr gut  
**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Grafik** Gut  
**Sound** Gut

**Freies RAM:** min. 580 KByte  
 + 2 MByte EMS  
**Festplattenplatz:** ca. 1 MByte  
**Besonderheiten:** Bis zu sieben menschliche Spieler; allerdings nur abwechselnd  
**Wir empfehlen:** 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



# easy

**SOFT-VERSAND**  
 ☎ 02137-13035  
**SOFT-SHOP**  
 ☎ 0211-7336660

Mallbox 02137-13038  
 E-Mail (MHS) -13037

## Unterhaltung

Aces over Europe, kD	75.90	Menhunger San Francisco, e	79.90
Anstöß, kD	75.90	Master of Orion, e	99.90
Betrayal at Kendor, kD	85.90	NHL Hockey, dA	89.90
Commander Data 1, e	49.90	Pagan Ultima 8, dA	*89.90
Commander Data 2, e	55.90	Prince of Persia II, e	95.90
Commander, e	89.90	Playboy Datebook, e	79.90
Daughter of Serpents, kD	79.90	Privateer, e	75.90
Die Höhlenwelt, kD	89.90	Prince of Persia II, e	69.90
Dungeon Hack, e	*89.90	Privateer Speechpack, e	39.90
Eishockey Manager, Limited Edition, kD	95.90	Privateer, e	85.90
Fantasy Empire, e	79.90	Sam & Max, mD	99.90
Hand of Fate, Kyandia 2, o	79.90	Sin City 2000, e	*89.90
Indy Car Racing, dA	85.90	Syndicate Data disk, kD	39.90
Kingmaker, e	75.90	Syndicate, dA	89.90
Lands of Lore, kD	69.90	Terminator Rampage, kD	89.90
Larry & e	79.90	World War 2, e	59.90
Lemmings 2, dA	89.90	X-Wing Upgrade-Kit, kDI	89.90
		X-Wing, e	89.90



## CD's

CHAOS CD&G (Herbert Grönemeyer)	44.90	Patrizier, kD	95.90
Commander inkl. 100 Miss.	99.90	Pegasus 2.0 Shareware, D	59.90
Day of Tentacle, kD	89.90	Railroad Tycoon dLuxe, dA	95.90
Digital Love, e	59.90	Rebell Assault, e	89.90
Falk City Guide, kD	65.90	Spaceward Ho, kD	79.90
Gabriel Knights, e	89.90	Star Wars Chess, e	99.90
Golden 7 (Sierra), dA	95.90	Strike Commander	
Guy Spy, e	69.90	Enhanced, kD	89.90
Mad Dog McCree, e	89.90	Stronghold, kD	99.90
Night & Magic 3.5, kD	99.90	Tornado, e	89.90

\* = evtl. schon lieferbar

## Hardware

GameWave 16 (Orchid)	386	SoundWave 32 (Orchid)	499
Hercules Dynamite PRO	399	US Robotics V.31 Turbo	1299
Midi-Blaster	499	Video-Blaster	699
ProAudio Spectrum 18	299	Video Bl. VGA --> PAL Wandl.	499
ProAudio Studio 16	444	Wave-Blaster	388
Sigma WinVideo	666	WinTV 01	799
SoundBlaster PRO	255	WinTV 02 P	899
SoundBlaster PRO MCV (für IBM Microchannel Systeme)	444	Creative CD-ROM Upgrade (MultiSpin inkl. Aulus Photostylor)	566
SoundBlaster 16 Basic*	299		
SoundBlaster 16ASP*	389		
SoundBlaster 16 Basic SCSI	499		
SoundBlaster 16ASP SCSI	555		

SoundBlasterkarten die mit \* gekennzeichnet sind, werden bereits mit MultiCD-Connector geliefert!

## Standardsoftware

Aldus Freehand 3.1 D	888	Jurassic Park Screensaver D	49
Aldus Pagemaker 5.0 D	1699	Lotus Organizer 1.1 D	144
Autosketch 3.0 DOS D	244	Microsoft Office 4.0 D	1299
Autosketch Windows D	333	Microsoft Office PRP	1699
Borland C++ 3.1 D	699	Microsoft Windows 3.1 D	233
Borland C++ 4.0 D	799	Microsoft Windows NT D	777
Borland Office D	1199	MS Word 6.0 D	888
CA Clipper 5.2 D	1499	MS Word 6.0 D	888
ClarisWorks 1.0 D	299	Norton Commander 4.0 D	159
CorelDRAW 3.0 D	233	Norton Utilities 7.0 D	199
CorelDRAW 3.0 D	499	Quattro 4.5 Windows D	388
dBase IV 2.0 D	1299	QEMM 7.0 D	222
dBase IV Compiler D	Anruf	Turbo C++ 3.0 DOS D	299
FoxPro 2.5 Windows D	399	Turbo C++ 3.1 Windows D, Anruf	299
Harvard Graphics 3.05 D	755	Turbo Pascal 7.x	299
		WordPerfect 6.0 DOS	888

Wir führen auch alle SEGA Konsolen-Titel sowie AMIGA Spiele

**Nur Versand:**  
 easy Software Vertrieb GmbH  
 Bahnhofsstr. 17  
 41489 Neuss  
 Tel.: 02137-13035  
 Fax: 02137-13049

**Nur Selbstholer:**  
 easy Soft-Shop  
 Eckrather Strasse 162  
 40233 Düsseldorf  
 Tel.: 0211-7336660  
 Fax: 02137-13036

**Versand per UPS NN 12 - DM oder**  
 Vorkasse 6 - DM Postver-  
 sand mit Wunsch möglich  
 Preisänderung und Irrtum  
 vorbehalten  
 Händleranfragen erwünscht



# DER RASENMÄHERMANN

**Vorsicht, Virtual Reality!** Mit dem Spiel zum Film will man uns zeigen, wie die Computerwelt von morgen aussieht – doch leider benutzen die Programmierer dazu Technik von gestern.



Beim »Cyberboogie« gleiten Sie durch einen sechseckigen Tunnel und suchen sich ab und zu eine Richtung aus

**V**irtual Reality ist eigentlich ganz einfach: Man setzt einen Helm auf und ist woanders; Monitore vor den Augen und Stereosound im Kopfhörer vermitteln die Illusion, sich an einem Computer-generierten Ort zu befinden. Dem Film »Der Rasenmäher-Mann« war das aber nicht genug. Dort ist Virtual Reality die ultimative Lemmaschine – ein geistig Behinderter wird dank virtuellen Spielen zum Superhirm. Aber nicht nur das: Er findet auch einen Weg in den Computer hinein und lebt ab dann im Cyberspace (und läßt einen verschrunpelten Körper zurück). Hier hört's dann mit der Glaubwürdigkeit endgültig auf. Das Spiel zum gleichnamigen Film setzt an dieser Stelle an. Jobe, der zum Computerwesen mutierte Ex-Gärtner kann trotz seiner Intelligenz nicht begreifen, daß er seine geistigen Fortschritte Dr. Angelo zu verdanken hat. Im Gegenteil, der Arme soll an Cyber-Jobes diversen Schmerzen in den Subroutinen Schuld sein, und deswegen spinnt selbiger düstere Rachegedanken. Per digitaler Energie werden nicht nur der Doc, son-

dem auch dessen Freundin und ihr Sohn in den Cyberspace gebeamt und dort gefangen gehalten. Wenn Angelo sich einer Reihe von Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben stellt, darf er fliehen und kann vielleicht sogar die beiden anderen befreien. Als Gegner werden diverse Leute, die Jobe wirklich was Böses getan haben, ebenfalls cyberisiert (nicht ganz logisch, denn selbige wurden im Film alle von Jobe getötet, aber wer achtet schon auf solche Details...).

Insgesamt 12 Mini-Spielen haben die Programmierer aneinandergereiht, die durch Filmausschnitte und neu berechnete 3D-Animationen miteinander verbunden sind. Dazu gehören zum einen einfache Intelligenz-Tests im Stile von »Welches Symbol paßt nicht in die Reihe?« über eine Senso-Variante, bei der man eine Melodie nachklimplern darf, bis hin zu einer Art Mini-Schach gegen eine unsichtbare (!) Figur. Außerdem darf man mehrmals im »Cyberboogie« mit einem Gleiter durch die Gänge fliegen oder in einem



Sie sind das graue Etwas in der Mitte und müssen im richtigen Augenblick über das rote Etwas springen

Plattformspiel durch Springen und Ducken diversen Gegnern ausweichen. In fast jedem Spiel hat man nur einen Versuch oder nur wenige Sekunden Zeit, bevor ein Rasenmäher Dr. Angelo im wahrsten Sinne des Wortes niedermäht. Dann darf man insgesamt zweimal per »Continue«-Funktion an der nicht geschafften Stelle neu ansetzen. Nach drei Toden ist das Spiel endgültig zu Ende; da es keine Spielstände und keine Paßwort-Funktion gibt, muß jetzt wieder ganz von vorne angefangen werden.

Kaum zu glauben – selbst das billigste Videospiel würde niemals derart grabe Grafik bieten



## BORIS SCHNEIDER

Wenn ich die CD nicht im Laufwerk hätte, würde ich es nicht glauben: Derart grobe, farbrarme Animationen können höchstens einen C 64 beeindrucken; auf einem PC hingegen sieht das Ganze nur unfreiwillig kitschig aus – solange man nicht gerade 140 Mark dafür geblickt hat, denn dann vergeht Ihnen sicher der Spaß. Noch dazu zeigt die Anleitung andauernd hochauflösende, farbenfrohe Bilder – warum sind die aber nicht auf der CD-ROM? Das schaurige Spieldesign läßt die Denksport-Kamelle »7th Guest« noch richtig bombastisch aussehen. Die Puzzle-Szenen sind entweder blöd, viel zu einfach oder beides. Und die Action-Szenen sind

erst anspruchlos (weil eine Stimme genaue Kommandos gibt) und später dann himmlisch (weil man ohne Stimme bei der kruden Grafik keine Ahnung hat, wo es hingehen soll). Die Steuerung ist sowieso ein Fall für den Papierkorb. Nicht nur, daß man alle paar Sekunden mal einen Richtungswechsel durchführen kann. Die einzige Chance, das »Fenster« zu erwischen, in denen das Programm die Tastatur abfragt, besteht darin, die Taste schon Sekunden vorher gedrückt zu halten. Das Görtner-Team von PC Player empfiehlt: Um dieses Unkraut sollte man im nächsten Softwareladen einen großen Bogen machen.



**Kinderkram:** Die Denksportaufgaben nach dem Schema »Was paßt nicht in die Reihe« machen wenig Probleme.

Der Rasenmäher-Mann ist eines der ersten CD-ROM-Spiele, die mit deutscher Sprachausgabe ausgestattet wurden; allerdings sind nur manche Szenen synchronisiert und andere nicht – hier soll ein Beiblatt in der Packung die deutschen Übersetzungen liefern. Leider stimmt das Bildschirmgeschehen nicht mit den Packungslots überein. Diese sprechen von einer »256-Farben-Version«, während das Produkt selbst nur 16 Farben verwendet. Dafür sollen laut der Programmierer technische Probleme mit Single-Speed-Laufwerken verantwortlich sein. Außerdem wird in vielen Sequenzen die VGA-Auflösung geviertelt: Statt 320 mal 200 Bildpunkten werden nur 160 mal 100 Punkte verwendet und diese um den Faktor 4 auf Bildschirmgröße zoomt. (bs)



**Oh No:** Nach so eine liebelose Disketten-Rüberschauung...

## LEMMINGS



er noch nichts von den possierlichen Denkspiel-Abenteuern der Lemmings gehört hat, muß in den letzten Jahren hartnäckig einen Bogen um jeden Softwareladen gemacht haben. Unverzeihlich werden solche Bildungs-lücken, wenn Sie gar unseren wunderschönen »Hall of Fame«-Beitrag über Lemmings in Ausgabe 3/94 nicht gelesen haben.

Wie dem auch sei – jenes sagenhafte, unwiderstehliche und herrlich fesselnde Tuftspiel wurde jetzt auch auf CD-ROM veröffentlicht. Was hat sich Psychosis einfallen lassen, um dieses Ereignis aufzuwerten? Die zusätzlichen Levels der Datendiskette »Oh No! More Lemmings« wurden dazugepackt. Und sonst? Ein neues, kurzes (und nicht mal sonderlich tolles) Musikstück wird von CD gespielt. Ist das alles? Leider ja. Ganz schön einsam auf dieser CD... (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Die drei bis vier PC-Player, die wirklich nach nicht Lemmings in der Sammlung haben, könnten in Versuchung geführt werden. Der Original-Klassiker plus Zusatzlevels auf einer CD ohne den berühmten Disk-Kopierschutz – das ist doch was. Der Rest der Menschheit ist angesäuert: Psychosis im Tiefschlaf; nicht

mal für eine nette Intra-Sequenz hat's gereicht. Da wird dann auch konsequenterweise das alte Handbuch in die Schachtel geworfen. Ein Pfui für diese Liebeslosigkeit, aber eine hohe Wertung für das Spiel. Schließlich macht Lemmings auch dann noch Spaß, wenn man es von einer unterforderten CD lädt...



## DER RASENMÄHERMANN

- |   |                                 |                                       |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC/XT          | <input type="checkbox"/> 286    | <input type="checkbox"/> 386/486      |
| <input type="checkbox"/> EGA            | <input type="checkbox"/> VGA    | <input type="checkbox"/> Super VGA    |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi |
| <input type="checkbox"/> Tastatur       | <input type="checkbox"/> Maus   | <input type="checkbox"/> Joystick     |

**Spiel-Typ:** Action-/Denkspiel  
**Hersteller:** Storm  
**Ca.-Preis:** DM 140,-  
**Kopierschutz:** –  
**Anleitung:** Deutsch; gut  
**Spieltext:** Teils Deutsch; teils Englisch; verständlich  
**Bedienung:** Ausreichend  
**Anspruch:** Für Einsteiger  
**Grafik:** Mangelhaft  
**Sound:** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 550 KByte  
**Festplattenplatz:** Nicht notwendig.  
**»Freiwillig«:** können 32 MByte für schnelleren Spielfluss umkipiert werden.  
**Besonderheiten:** 12 Mini-Spiele; kleineres Passwort o. Speicher-Funktion.  
**Wir empfehlen:** 386x (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.



## LEMMINGS + OH NO! MORE LEMMINGS

- |   |                                 |                                       |
|---|---------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC/XT          | <input type="checkbox"/> 286    | <input type="checkbox"/> 386/486      |
| <input type="checkbox"/> EGA            | <input type="checkbox"/> VGA    | <input type="checkbox"/> Super VGA    |
| <input type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi |
| <input type="checkbox"/> Tastatur       | <input type="checkbox"/> Maus   | <input type="checkbox"/> Joystick     |

**Spiel-Typ:** Denkspiel  
**Hersteller:** Psychosis  
**Ca.-Preis:** DM 90,-  
**Kopierschutz:** –  
**Anleitung:** Deutsch; befriedigend  
**Spieltext:** Englisch; wenig  
**Bedienung:** Gut  
**Anspruch:** Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**Grafik:** Befriedigend  
**Sound:** Befriedigend

**Freies RAM:** min. 450 KByte  
**Festplattenplatz:** –  
**Besonderheiten:** Bis auf ein neues Musikstück völlig identisch mit den Disketten-Versionen.  
**Wir empfehlen:** 286x (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM, Maus und VGA.



# COMANCHE: WHITE LIGHTNING



Spiele-Tests

**Zum vierten Mal läßt Navalagic sein Voxel-Grafiksystem spielen. Die CD-ROM-Variante von Comanche entpuppt sich aber nur als Paket aller alten Disketten-Versionen.**

**W**enn sich Spiele auf CD-ROM besonders gut verkaufen, dann lohnt es sich für viele Hersteller, die CD-Variante eines bekannten Titels nachzuschieben. Navalagic bringt das Spielchen diesen Monat gleich zweimal fertig: Neben der drei Jahre alten U-Boot-Simulation »Wolfpack« dürfen wir uns auch an einem ROM mit »Comanche: White Lightning« erfreuen.

Die CD enthält quasi wie eine Compilation alle Dateien des ursprünglichen Comanche-Spiels sowie der beiden Missionsdisketten »Global Challenge« und »Over the Edge«. Dementsprechend ist auch die etwas schnellere und detailreichere Version der Simulation auf der CD, die auf der zweiten Missionsdisk debütierte. Als Bonus haben die Program-



## BORIS SCHNEIDER

Hat da jemand gerade »Absahner« gesagt? Ob man die Comanche-CD nun als Service-Leistung oder als überflüssig einstufen soll, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Wenn ich schon viel Geld für alle Disketten ausgegeben habe, würde ich mir mehr von diesem ROM erwarten, das ich ja noch mal extra für über 100 Mark kaufen soll. Richtig dreist ist nur, daß mehr als die Hälfte aller Texte der angeblichen »deutschen« Version immer noch in Englisch ist – obwohl die Übersetzer wahrlich genug Zeit hatten, diesen Schnitzer für die CD-Umsetzung zu korrigieren.

Ich spiele Comanche immer wieder ganz gerne; das Fluggefühl ist dank der tollen Grafik immer noch ungeschlagen. Allerdings bleibe ich lieber bei der Disketten-Version, die ich mit wesentlich weniger Gefummel an CONFIG.SYS und Boot-Disk genießen kann.

mier weitere zehn neue Missionen dazugepackt, so daß insgesamt 100 Aufträge auf den Hubschrauberfan warten. Diese sind auf zehn Kampagnen verteilt, die Sie einzeln anwählen können.

Noch ein CD-Bonus: Zwei Animationen, die zum einen das Titelbild, zum anderen das Standbild bei den technischen Daten des Helikopters ersetzen. Sonst gibt es aber nichts Aufregendes zu vermelden – weder Sprachausgabe, noch neue Grafiken noch spielerische Feinsinn. Das hat aber auch Vorteile: Insgesamt nur 20 MByte werden auf der CD belegt, so daß man Comanche bequem auf die Festplatte kopieren kann. Denn immer noch trägt sich Comanche mit keinem Memory-Manager und muß von einer Boot-Diskette aus gestartet werden; eine Boot-Diskette



Aus der Zehn-Sekunden-CD-ROM-Intro: Hubschrauber über Canyon

zusammenzustellen, die auch noch alle CD-ROM-Treiber lädt, ist allerdings kein leichtes Unterfangen und stimmt den unbedarften Kunden eher grimmig. (bs)



Trotz CD nichts neues im eigentlich Spiel; da kann man auch bei der Diskette bleiben



## COMANCHE: WHITE LIGHTNING (CD-ROM)

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☒ AdLib/Soundbl.
- ☒ Tastatur

- ☐ 286
- ☒ VGA
- ☒ Roland
- ☒ Maus

- ☒ 386/486
- ☒ Super VGA
- ☒ General Midi
- ☒ Joystick

### Spiel-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Navalagic

DM 110,-

–

Deutsch; gut

Teils Deutsch, teils

Englisch; befriedigend

Gut

Für Fortgeschrittene

Gut

Gut

Freies RAM: min. 4 MByte  
Festplattenspeicher: ca. 2 MByte (oder 20 MByte bei Komplet-Kopie)

Besonderheiten: Benötigt in jedem Fall Boot-Diskette; unwesentlich erweiterte Version der Diskettenfassung.

Wie amploten: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.





**NEU**

# CD PLAYER

zeigt, wie  
**gut** Spiele wirklich  
sind!



Anschauen, mit Software,

die sonst keiner hat und vielem mehr. Und das bringt

**CD PLAYER** Nr.2: Cache-Programme im Test – Tuning-Tips für schnelleren Zugriff – NEC's neue Multispins – die wichtigsten Infotainment-Kaufempfehlungen und vieles mehr.

Senden Sie den Coupon an:  
OMV-Verlag  
Leser-Service, CSJ,  
Postfach 14 02 20  
80452 München

Oder faxen Sie uns:

**Fax: 089/24 02 32 15**

Tel.: 089/24 01 32 50



CPP44

Ab **31. März**  
bei Ihrem  
Zeitschriften-  
händler

**CD PLAYER** – das Magazin

mit der goldenen CD – ist da. 600 Mega-

byte randvoll mit Spiele-Tests zum

"Live" erleben,

mit Demo-

Versionen zum Nachspielen, mit

Videoclips zum

Programme im Überblick –

**JA,**  
ich möchte **CD PLAYER** bestellen.

Senden Sie mir ☐ Exemplare der **CD PLAYER** 2 zum

Preis von 19,80 DM incl. Porto. (Dieses Angebot gilt nur in der BRD.)

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.

BLZ

oder lege einen Scheck bei (qualifizierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name, Vorname

Straße

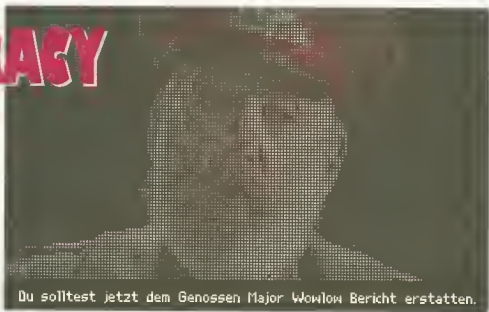
PLZ/Ort

Unterschrift



# CONSPIRACY

Hinter diesem »neuen« Spiel verbirgt sich die CD-ROM-Version des Palit-Adventures »KGB«. Für zusätzliche Videosequenzen wurde Schauspieler Donold Sutherland verpflichtet.



Du solltest jetzt dem Genossen Major Wowlow Bericht erstatten.

Donald Sutherland kennt sich aus: Auf Wunsch raunt der grob gepixelte Schauspieler Ihnen einen Tip zu

**M**oskau, August 1991. In wenigen Tagen wird ein Putsch während Präsident Gorbatschows Abwesenheit stattfinden. Der fehlgeschlagene Versuch kommunistischer Hardliner, die Macht im Land zu ergreifen, läutete zugleich das Ende der Sowjetunion ein. In den Tagen vor dem Umsturzversuch tritt ein frischgebackenes Mitglied des KGB seinen Dienst an: Sie! In jenen unruhigen Zeiten kurz vor dem Zusammenbruch dieser Weltmacht müssen Sie verschiedene Fälle lösen, um einer Verschwörung auf die Spur zu kommen.

Hinter dem scheinbar brandneuen CD-ROM-Titel »Conspiracy« steckt eine alte Kamelle. Es handelt sich um die technisch aufgemotzte, aber spielerisch identische Version des eininhalb Jahre alten Adventures »KGB«. Mit einem leicht zu handhabenden System klickt man sich durch ein Szenario mit einer Extrapolation Klischees: Gewalt und Bürokratie, leichte Mädchen und schwere Jungs, um die düstere Gesellen schwebt stets eine Wodka-Dunstwolke – wie man sich Moskau halt in Klein-Kleckersdorf vorstellt.

Sie bewegen sich durch eine Reihe von »starren« Schauplätzen. Animation wird nur bei einigen Dialogen spendiert, wenn eine Nahansicht des Gesprächspartners erscheint. Gewaltigster Unterschied zum Disketten-KGB: Eine neue Hilfe-Funktion, bei der eine digitalisierte Videoszene mit Donald Sutherland abgespielt wird. Der renommierte englische Schauspieler verkörpert den Geist des Vaters unseres Helden. Den spukigen Ambiente paßt die Tatsache ganz gut, daß alle Videos mit einer recht groben, pixeligen Auflösung wiedergegeben werden. Dafür sind sie nahezu bildschirmfüll-

lend und laufen auch bei normalen Singlespeed-Laufwerken flüssig ab. Die Weisheiten aus dem Jenseits ertönen in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln. Eine weitere Hilfestellung, die man sich gönnen kann: Der Cursor flackert warnend, wenn Sie mit ihm einen wichtigen Gegenstand streifen, den man mitnehmen oder anderweitig einsetzen kann. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Ein blickchen Etikettenschwindel ist das schon: Das vermeintlich neue Multimedia-Ereignis ist ein alter Hut mit neuer Video-Beigabe. Die fällt umso prominenter aus – Virgin engagierte immerhin Donald Sutherland, der mit Rauschebart und bewährter schwermütigem Blick kleine Tips zum Besten gibt. Diese grobkörnige, aber großformatige Sättigungsbeilage mag nicht über die Macken des eigentlichen Spiels hinwegtäuschen. Conspiracy (alias KGB) ist ein Ausprobier-Adventure der flachen Art. Schlichte Puzzles und eine grafisch biedere Ausstattung sargen dafür, daß die Euphorie zuhause bleibt.

Das Programm hat auch seine guten Seiten. Story und Schauplatz sargen für einen Originalitäts-Bonus, sofern man sich für die Thematik erwärmen kann. Die Bedienung ist schön einfach und dank der neuen Hilfsfunktion haben auch Einsteiger eine Chance. Doch selbst ein staltlicher Mime wie Donald Sutherland kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß man hier letztendlich ein weder sanderlich neues noch sanderlich tolles Adventure vorgesetzt bekommt.



Das eigentliche Spiel unterscheidet sich nicht vom betagten Disketten-Adventure »KGB«



## CONSPIRACY

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☒ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☒ Maus

- ☒ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

### Spieler-Typ

Hersteller  
Ca.-Preis

DM 100,-

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Deutsch: befriedigend

Englisch: gut (mit englischer Sprachausgabe)

Bedienung

Anspruch

Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik

Sound

### Adventure

Virgin / Cyro

DM 100,-

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Deutsch: befriedigend

Englisch: gut (mit englischer Sprachausgabe)

Bedienung

Anspruch

Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik

Sound

Frees Ram: min. 495 KByte  
Festplattenplatz: ca. 50 KByte für Spielstände.

Besonderheiten: Großformatig digitalisierte Videoclips mit Schauspieler Donald Sutherland, in denen Sie Hinweise verraten bekommen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Auf dieser Karte reist man von Stadt zu Stadt

# BURNTIME



Ähnlich wie in einem Rollenspiel erkunden Sie mit Ihrem digitalen Alter Ego die Endzeit-Welt und begegnen zahlreichen Personen. Ihr Ziel ist es, gegen drei Computergegner zum Herrscher über die verfallenen Ruinen-Städte aufzusteigen. In den Siedlungen treiben Sie Handel mit Rattenfleisch, Maden und Waffen; außerdem wirbt man hier Gefolgsleute an. Nach einiger Zeit hat sich das von Ihnen beherrschte Territorium so weit ausgedehnt, daß eine Konfrontation mit den anderen aufstrebenden Mächtegegnern-Wüstenherrschern nicht zu vermeiden ist. Nun kommt es darauf an, daß Sie strategisch wichtige Plätze beherrschen und die richtige Taktik anwenden. Lebenswichtig sind beispielsweise Nahrungs- und Wasservorräte.

(tw)



THOMAS WERNER

Außer der Ersparnis von 5 MByte Festplatten-Platz bietet diese Umsetzung keinerlei Vorteile gegenüber dem Disketten-Burntime. Und weil man anscheinend ganz wild darauf war, ein identisches Abbild auf CD-ROM zu verewigen, blieb auch die Handbuchabfrage erhalten - Autsch! Mit diesem Medium lassen sich so viele neckische Sachen

anstellen - doch nicht einmal eine so schlichte Erweiterung wie ein neues, umfangreiches Grafik-Intro hat sich auf die silberne Scheibe verflücht. Da mag das eigentliche Spiel ja wirklich nett sein - einen Wertungsverschlag gegenüber der Disk-Version gibt es für dieses lieblose bloße »Herüberziehen« auf ein anderes Medium natürlich nicht.



BURNTIME

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib/Soundbl.
- ☐ Tastatur

- ☐ 286
- ☐ VGA
- ☐ Roland
- ☐ Maus

- ☐ 386/486
- ☐ Super VGA
- ☐ General Midi
- ☐ Joystick

Spieler-Typ: Strategisches  
Hersteller: Max Design  
Co.-Preis: DM 120,-  
Kopierschutz: Ertrüglige Handbuchabfrage

Anleitung: Deutsch; sehr gut  
Spielext: Deutsch; gut  
Bedienung: Gut  
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik: Befriedigend  
Sound: Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte  
und 2 MByte EMS/XMS  
Festplatte: min. 3 MB

Besonderheiten:  
Identisch zur Disketten-Variante.

Wir empfehlen: 386er  
(min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM,  
Maus und VGA.



Wollen auch Sie  
bei uns anecken?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr  
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr  
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM und kompatible-VGA HD (meist 4 MB 386)

Alone in the Dark II DV	89,90 DM	NHL Hockey DH	79,90 DM
Amos DV	64,90 DM	Pacific Strike * DH	84,90 DM
Archon Ultra DV	79,90 DM	Pitfall Fantasie DH	59,90 DM
Battle Isle 2 * DV	Vb.mögl.	Pizza Connection * DV	79,90 DM
Beneath a steel sky * DV	69,90 DM	Pirats Gold DV	94,90 DM
Cannon Fodder * DH	Vb.mögl.	Pirates Gold DV	94,90 DM
Companions of Xanth EV	64,90 DM	Privateer DH	84,90 DM
Christoph Columbus DV	79,90 DM	Privateer Spec. Ops * DH	39,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	Vb.mögl.	Privateer SAP	34,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM	Quest for Glory 4 * DV	79,90 DM
Der Planer DV	79,90 DM	Railr. Tycoon de.L. DH	79,90 DM
Die Siedler * DV	Vb.mögl.	Sam & Max DV	84,90 DM
DOOM EV	79,90 DM	Scen. Washington FS.5 * 64,90 DM	
Epic Pinball	79,90 DM	Sensible Soccer DV	49,90 DM
Elite 2 - Frontier DV	64,90 DM	Simon the Sorcerer DV	84,90 DM
Fantasy Empires EV	64,90 DM	Silverball DH	49,90 DM
Fire & Ice DH	49,90 DM	Sim City 2000 * DV	84,90 DM
Flugsimulator 5 DV	134,90 DM	Software Manager * DV	79,90 DM
Formula One Grand Prix DH	94,90 DM	Starlord DH	89,90 DM
Gabriel Knight * DV	79,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Hattrick ! * DV	79,90 DM	Strike C. SAP DH	39,90 DM
Inca 2 - Wiracocha DV	79,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	Syndicate DH	79,90 DM
Innocent until caught DH	84,90 DM	Syndicate Data Disk DV	39,90 DM
Kyryndis 2 Hand of F.* DV	69,90 DM	Terminator Rampage EV	64,90 DM
Lands of Lore DV	56,90 DM	Ultima 8 * DV	84,90 DM
Leisure Suit Larry 5 DV	79,90 DM	Unconquered Roughn. * DH	74,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Wall Street Manager DV	79,90 DM
Links Pro Course Disk je	44,90 DM	X-MAS Lemmings DH	34,90 DM
Mad News * DV	74,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Mephisto Genius DV	109,90 DM	B-Wing DV	39,90 DM
Mortal Combat DH	49,90 DM	Zeppelin DV	79,90 DM
Mechwarrior II * EV	Vb.mögl.		

## CD ROM GAMES

Battle Isle 2 * DV	Vb.mögl.	Inca 2 DV	119,90 DM
BAT 2 * DV	Vb.mögl.	Iron Helix DV	79,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM	Journeysman Project DV	79,90 DM
Burning Steel * Mission DV	94,90 DM	Lands of Lore* DV	94,90 DM
Comanche * Mission DV	99,90 DM	Microcosm DH	109,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM	Off Limits Comp. DH	89,90 DM
Freddy Pharkas * DH	79,90 DM	Rebel assault EV	84,90 DM
Golden Seven COMP DH	89,90 DM	Super Strike C. DH	84,90 DM

## HARDWARE + MULTIMEDIA

Matshushita CD 562B	449,00 DM
Creative Multimedia Kite ab	879,00 DM
SBS 300 YAMAHA Speakers	219,00 DM
TOSHIBA 3401 BAK	1098,00 DM
TOSHIBA 4401 BAK	619,00 DM

## CREATIVE LABS

Gravia Ultrasound	399,00 DM
SB 16 Basic Edition	299,00 DM
SB 16 ASP Multi CD	449,00 DM
SB 16 ASP SCSI-II	549,00 DM
Waveblaster F. 16 ASP	449,00 DM

## HIGH END JOYSTICKS

Gravia Analog Pro	79,90 DM	Thrustm. FCS Mark I B	159,00 DM
Gravia Gamepad	49,90 DM	Thrustm. WCS Mark II	259,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thrustm. Rallder Ctrl	269,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NX plus 9 DM Porto und Verpackungskosten plus 3 DM Zollkartengebühr, ab 150 DM Porto/Verpackung frei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 4900260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland (nur EG) nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 30 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. \* = Vorankündigung. Es gelten unsere AGB.



# MICROCOSM

**Der Feind in meiner Blutbahn – in »Microcosm« rosen Sie im Mini-Raumschiff durch einen menschlichen Körper.**

Irgendwann, in ferner Zukunft, ist die Wissenschaft des Kleiner-machens perfektioniert worden. Wissenschaftler lassen sich »miniaturisieren«, um in einem millimetergroßen Raumschiff das Innere des menschlichen Körpers zu entdecken. Zwei Firmen kämpfen um die Federführung in der kommerzi-

ellen Nutzung: Cybertech hat die Nase vorn, doch Axiom hat einen Trumpf in der Tasche – der Cybertech-Chefwissenschaftler will den Arbeitgeber wechseln und dem Geschäftsführer Tiron Korsby eins auswaschen. Deswegen spritzt man Korsby ein komplettes miniaturisiertes Verteidigungssystem in die Adern.

**Im Knochen geht es ziemlich dunkel zu**



**Schlimmer als jede Arterienverkalkung: Hier hat sich eine Gefechtsstation in der Blutbahn verankert.**

Als Krönung pflanzt man dem Armen auch noch einen Sender ins Gehirn, mit dem die Konkurrenz ihn ab sofort fernsteuern kann.

Die Cybertech-Leute bekommen zum Glück in letzter Sekunde mit, was mit Korsby passieren soll, und verkleinern einen ihrer besten Agenten, um in der Blutbahn so richtig aufzuräumen. So arbeiten Sie sich von der Pulsader über die Beckenknochen bis in das Hirn vor, kämpfen gegen Robotersonden und Blutkörperchen und hoffen, rechtzeitig den Fernsteuer-Mechanismus zu zerstören.

»Microcosm« von Psynosis ist ein Spiel mit einer langen Geschichte. Schon vor zwei Jahren wurde das Projekt begonnen und exklusiv für die japanische Firma Fujitsu program-



## BORIS SCHNEIDER

Ich kann kein Blut mehr sehen – wenn man durch die immergleichen rosa Tunneln von Microcosm fliegt, scheint man sich nach einem Axiomspiel ohne CD-ROM zurück, das wesentlich abwechslungsreicher sein kann als dieser Langweiler.

Die ersten vier Level gleichen sich fast bis auf den letzten Lymphknoten; erst beim Hirn kriegt man mal andere Grafik zu sehen. Nach dazu haben die Programmierer die VGA-Karte nicht so gut im Griff wie beispielsweise »Rebel Assault«. Oft gehen Details im Farbwirrwarr unter; außerdem wird nur ein kleiner Bildschirmausschnitt genutzt. Das Spiel gewinnt insgesamt keinen Originalitätspreis. Würde man die Blutbahn-Hintergrundgrafik weglassen, wäre die alle Ballerei auch problemlos auf ein paar Disketten unterzubringen. Besonders Spaß macht das wirre Rumgeflege sowieso nicht, denn der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch und die Bewegungen der meisten Gegner sind noch nicht mal fließend. Alles in allem eine sehr enttäuschende Leistung.



**In manchen Sequenzen können Sie auch Ihr eigenes Schiff von außen sehen**





Da springt der Funke über:  
Im Hirn sind Elektro-Sperren installiert



miert, die ein Actionspiel für den CD-ROM-Computer »Towns« haben wollte. Jetzt erscheinen Umsetzungen für andere CD-Systeme, darunter auch den PC.

Das Spiel teilt sich in fünf Level auf, von denen Sie aber nur vier spielen – nachdem Sie in Level 1 die Pulsader durchfahren sind, dürfen Sie wählen, ob Sie durch einen Knochen (Level 2) oder eine Ader (Level 3) zum Herz (Level 4) fahren wollen. Zum Schluß geht es dann noch, wie versprochen, ins Gehirn.

In jedem der Level fliegen Sie durch tunnelähnliche Bahnen und ballern, was der Laser hält, auf anfliegende Objekte. Werden Sie getroffen, verlieren Ihre Schilde entsprechend Energie. Ist diese aufgebraucht, explodiert ihr Schiff – schade. In späteren Leveln können Sie sogar ab und zu eine Extrawaffe aufsammeln, die sich irgendwie in die Äderchen verirrt hat. Hat hier jemand was von Logik gesagt?



Mit hübsch  
gestalteten  
Zwischen-  
sequenzen  
wird die  
Handlung  
erzählt



## IM WETTBEWERB

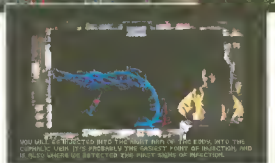
Da hätte sich Psygnosis schon sehr anstrengen müssen, den Rasenmäher-Mann zu unterbieten. Trotzdem bleibt Microcosm eine Spitzenposition verwarht. Es erreicht weder die spielerische Klasse von Rebel Assault, noch die grafische Perfektion von 7th Guest. Eine solche blutleere Bollerei ist nicht gerade das, was wir von einem CD-ROM-Titel erwarten.

Rebel Assault	90
The 7th Guest	62
<b>MICROCOSM</b>	<b>54</b>
Der Rosenmörder-Mann	31

Versäht, Fettgewebe – manche Arterie ist nicht mehr frei befahrbar

Die Grafik wechselt zwischen zwei Perspektiven; mal sieht man das Geschehen aus dem persönlichen Cockpit, mal kann man zusätzlich auch das eigene Schiff von einer Kamera, die ihm hinterherfliegt, betrachten. Außerdem gibt es Szenen, in denen ihr Schiff stillsteht und nur Gegner auf sie zufliegen.

Neben dem Ballern ist aber auch das Navigieren interessant: Adern und Hirnrinde bilden ein verzweigtes Netz und immer wieder müssen Sie sich entscheiden, in welche Richtung Sie weiterfliegen wollen. Wer Umwege macht, riskiert mehr Treffer und wird schneller vom Körper abgestoßen. (bs)



Aus der Intra: Mit einer Spritze geht es  
in den Arm des Opfers



PC/XT

EGA

AdLib/Soundbl.

Tastatur

286

VGA

Roland

Maus

386/486

Super VGA

General Midi

Joystick

Spieler-Typ Actionspiel

Hersteller Psygnosis

Co.-Preis DM 140,-

Kopierschutz -

Anleitung Deutsch; gut

Spieltext Englisch; verständlich

Bedienung Befriedigend

Anspruch Für Fortgeschrittene

Grafik Gut

Sound Gut

Freies RAM: min. 4 MByte  
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:  
Limitierte Auflage mit T-Shirt und  
Soundtrack-CD erhältlich.

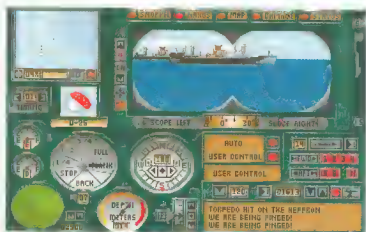
Wir empfehlen: 386er  
(min. 33 MHz), mit 4 MByte RAM,  
Maus und VGA.





# WOLFPACK

**Wiederauferstehung einer U-Boot-Simulation: Ein ganzer U-Boot-Verband erwartet Ihre Befehle.**



Torpedarohre fluten – bald wird dieser Frachter ebenfalls unfreiwillig zum Unterseebot

**D**ie Todesfälle für Soldaten war während des zweiten Weltkrieges – wider der landläufigen Meinung – nicht die berühmte Ostfront, sondern die hohe See. In der Nordsee, dem Mittelmeer und dem Ärmelkanal fanden zahllose U-

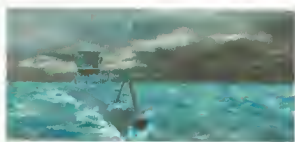
Bootfahrer ihr nasses Grab. Am Fließband ausgebildet, und gegen Ende des Krieges mit einer Überlebenschance von unter 10 Prozent, wurden sie von der Marine in ihre schwimmenden Metallsärge gesteckt. Oft hatten die Offiziere praktisch keine seemannische Erfahrung und waren der überlegenen Technik alliierter Zerstörer fast hilflos ausgeliefert.

Novalogic veröffentlicht nun einen rund drei Jahre alten Erfolgstitel in einer speziellen CD-Version. Ein paar neue Animationssequenzen können Sie nun bestaunen – ansonsten wurde am Spiel selbst nichts getan. Als Befehlshaber eines deutschen U-Boot-

Verbandes oder eines alliierten Konvois versuchen Sie, die 70 vorgegebenen Missionen unbeschadet zu überstehen. Schauplatz ist der Atlantik mit den Nebenmeeren Nordsee und Karibik. Jedes Schiff verfügt über einen eigenen Kapitän, der das Schiff ohne Eingreifen des Spielers automatisch entsprechend dem Auftrag steuert. Wirklicher Erfolg ist Ihnen jedoch nur sicher, wenn Sie persönlich das Ruder übernehmen.

Per Knopfdruck schaltet man zwischen den Kommando-

Die CD-ROM-Version bietet einige neue Animationssequenzen



brücken Ihres Verbandes hin und her. Bei U-Booten wird das Oberflächengeschehen nur bei ausgefahrenem Periskop dreidimensional dargestellt. Die wichtigsten Anzeigen sind auf einen Blick zu erkennen. Sie bestimmen die Geschwindigkeit, legen den Kurs und gegebenenfalls die Tauchtiefe per Mausklick auf die entsprechenden Instrumente fest. Ist ein Ziel in Reichweite, feuert man Torpedos ab, schießt mit der Bordkanone oder läßt als Kapitän eines Zerstörers Wasserbomben an der vermuteten Position des Gegners fallen.

Die Einsätze finden sowohl nachts als auch am Tage statt und variieren im Schwierigkeitsgrad. Mit einem Editor können Sie selbst Missionen entwerfen, indem man Schiffe auf einer Karte positioniert und gegebenenfalls einen Kurs vorgibt. Es ist sogar möglich, einen beschreibenden Text einzugeben, damit andere Ihr Szenario nachspielen können. Zwei Spieler dürfen ferner gegeneinander antreten, wobei der eine die Rolle des U-Boot-Kommandanten, der andere die Befehlsgewalt über den Konvoi zugeteilt bekommt. Jeder hat dann eine festlegbare Zahl von Minuten für seine Manöver Zeit, bevor der andere reagieren darf.

(1W)



**THOMAS WERNER**

Wieder ein Programm, bei dem man als Pazifist eigentlich abtauchen müßte. Doch Wolfpack ist vom Konzept her so solide gestaltet, daß man kein Militarist sein muß, um an ein paar Runden »Schiffe versenken« gefallen zu finden. Nur – die dauerhafte Faszination bleibt aus, was nicht nur am hohen Alter des Programms liegt. Der Oldie »Silent Service« bestach besonders durch seine klaustrophobische Stimmung – man war in einem U-Boot eingeschlossen und zitterte, wenn die Wasserbomben ringsum einschlugen, die Systeme ausfielen und der Zerstörer die eigene Position wahlendgültig ausfindig gemacht hatte. Bei Wolfpack hingegen fühlt man sich – trotz direkter Steuerung – eher wie ein Manager, der von Boot zu Boot schaltet. Selbst beim Abfeuern von Torpedos kommt selten Spannung auf; die meisten treffen sawieso auch quasi blind abgefeuert ihr Ziel. Einfach zu bedienen ist der Missioneditor, wohingegen der Zweispielermodus mit den abwechselnden Zügen nicht sehr ausgereift wirkt. Als nette Unterhaltung für zwischendurch ist Wolfpack sicher ideal, der dauerhafte Suchtfaktor bleibt jedoch aus.



## WOLFPACK

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> PC/XT                     | <input checked="" type="checkbox"/> 286    | <input checked="" type="checkbox"/> 386/486 |
| <input type="checkbox"/> EGA                       | <input checked="" type="checkbox"/> VGA    | <input type="checkbox"/> Super VGA          |
| <input checked="" type="checkbox"/> AdLib/Soundbl. | <input checked="" type="checkbox"/> Roland | <input type="checkbox"/> General Midi       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur       | <input checked="" type="checkbox"/> Maus   | <input type="checkbox"/> Joystick           |

**Spieler-Typ**  
Hausteller  
**Ca.-Preis**  
Kopierschutz  
**Anleitung**  
Spielnext  
**Bedienung**  
**Anspruch**

**Simulation**  
Novalogic  
DM 80,-  
-  
Englisch: gut  
Englisch: viel  
Gut

**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**  
Beliebig  
Ausreichend

**Freies RAM:** min. 2 MByte  
**Festplattenplatz:** ca. 1 MByte

**Besondersheiten:**  
Missioneditor integriert.

**Wie angeschlossen:** 386er (min. 33 MHz) mit Maus, VGA und 4 MByte RAM.



**Sie mit wird bestellt:**

Für die CDs was für mich Bitte möglichste (laut ablesen)  
Satzzeit wird per

☐ Nachweise (Kosten 9,90)    ☐ Abrechnung Ein  
(Kosten 6,80) ALZ  
les der

☐ Schenk (Kosten 6,50)

**Sie Die DFC-CD**

☐ Stück Multimedia Power CD

**Anzahl:**

F. S. Datum: Gek. Trans.: 45 99999 Nummer: 49.0 / 726268



# POPULOUS

Wer wollte nicht schon immer den ungeliebten Nachbarn durch ein kleines Erdbeben erschrecken? Mit »Populous« begann 1989 ein neues Strategiespiel-Zeitalter.

**H**eutzutage ist es unglaublich »in«, über die Ideenlosigkeit der Spieleprogrammierer zu stöhnen. Der verklarte Blick manches Nostalgikers soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß in den guten alten Zeiten die Oberkracher auch nicht gerade auf den Bäumen wuchsen. 1989 gewann der Amiga gerade das 16-Bit-Duell gegen den Atari ST, während die Softwarefirmen Merkwürdigkeiten wie den Rainbird-Sargnagel »Weird Dreams« oder das verunglückte Greenpeace-Computerspiel »Rainbow Warriors« veröffentlichten. Über die zu diesem Zeitpunkt noch junge und aufstrebende englische Europazentrale von Electronic Arts ließ Bullfrog einen Strategiekoller vom Stapel, der in kurzer Zeit alle Verkaufsrekorde brach und eine ganze Programmierer-Generation nachhaltig beeinflusste.

»Populous« vereinte Tiefgang mit Spielwitz und gebar im Laufe der Jahre die Spin-Offs »Powermonger« sowie »Populous II«. Die neuartige Basisidee: Der Spieler ist ein Wesen mit göttlicher Macht, das die Umwelt verändert. Wie die »Untertanen« reagieren, die dieses Szenario bevölkern, wird vom Computer simuliert. Im Falle von Populous hat das Eingreifen der übermächtigen Maushüters einen simplen Zweck: Damit das eigene Völkchen alleine auf einer Insel residieren kann, müssen alle Angehörigen des zweiten Stamms weggeputzt werden. Auch der Gegner wird von einem mächtigen Wesen behütet – wahlweise dem Computer oder per (tatsächlich funktionierender) Modem-/Nullmodem-Kopplung einem zweiten Spieler.

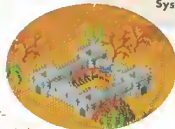
Wichtigste Aktion am Anfang jeder Runde ist das Einebnen der Landschaft. Je weiträumiger das flache Gelände, desto anspruchsvoller sind die Häuschen, welche ihre Untertanen

## WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

■ ...das Populous-Programmerteam Bullfrog 1985 gegründet wurde? Damals hieß die Firma allerdings nach Taurus und wollte eigentlich Business-Software schreiben. Als Inspiration für den neuen Namen diente angeblich ein Keramikkirsch, der im Büro herumstand.

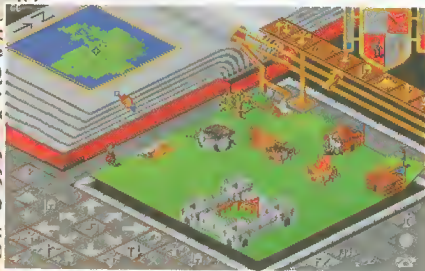
■ ...die englischen Programmierer zuletzt mit »Syndicate« auf Platz 1 der Charts landeten? Das allererste Bullfrog-Spiel war in den 80er Jahren die Amiga-Version des C-64-Achtientils »Druid 2 – Enlightenment«, welche seinerzeit von Firebird veröffentlicht wurde. Das erste Bullfrog-Programm für Electronic Arts nannte sich »Fusion«.

■ ...Populous zu den ganz wenigen Computerspielen gehört, die weltweit auch die Kanalarwelt erberten? Populous gibt es nicht nur für Mega Drive und Super Nintendo; das Programm wurde selbst für so dubiose 8-Bit-Konsolen wie Master System und Game Boy adaptiert.



errichten. Aus hoch entwickelten Behausungen »schlüpfen« wiederum besonders starke Männchen aus. Jede Aktion kostet den Spieler Mana, die handelsübliche Götterenergie. Je mehr Einwohner ihr sich selbstständig reproduzierender Stamm besitzt, desto schneller fließt Mana auf Ihr Konto nach. Das Planieren der Landschaft kostet relativ wenig Energie; will man den gegnerischen Stamm hingegen mit einer schönen Naturkatastrophe heimsuchen, muß man schon ein wenig sparen.

Im Rahmen der Budgetreihe »Softprice« gibt's das original Populous samt Zusatzdiskette »Promised Lands« und deutscher Anleitung für knapp 50 Mark – ein echtes Schnäppchen, das in keiner PC-Sammlung fehlen sollte. (hl)



Ritter dezimieren selbstständig das gegnerische Lager



## POPULOUS

- PC/XT
- EGA
- AdLib/Soundbl.
- Tastatur

- 286
- VGA
- Roland
- Maus

- 386/486
- Super VGA
- General Midi
- Joystick

**Spiele-Typ**  
Strategiespiel

**Hersteller**  
Electronic Arts

**Ca.-Preis**  
DM 50,-

**Kopierschutz**  
Erträgliche Handbuchabfrage

**Anleitung**  
Deutsch gut

**Spieltext**  
Englisch wenig

**Bedienung**  
Gut

**Anspruch**  
Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**Grafik**  
Befriedigend

**Sound**  
Ausreichend

**Freies RAM:** min. 350 KByte  
**Festplattenplatz:** ca. 0,5 MByte

**Besonderheiten:** Grafik, Spielwitz und strategischer Anspruch feierten erstmals ein gelungenes Happening.

**Wir empfehlen:** 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.





# Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

**PC Cosmos -**  
Entdecken Sie die  
geheimnisvolle Welt  
des Universums

In Zusammenarbeit mit

**PC-Windows**



## PC Cosmos - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausclick von mehr als 10.000 Sternobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von der Erde aus in hoher Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- und Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrer Fahrt.

Die PC-POWER-DISC 3 gibt es ab **18.03.1994**  
Zeitschriftenhandel

MS-DOS-Version ist voll updatefähig auf die Windows-Version

## Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« geknallt ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.

»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpret, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

Intel fing mal mit dem  
4-Bit-Chip 4004 an;  
selbst der 486 ist nicht mehr  
das Nonplusultra

# MORGEN SCHON

# VERALTET

# ?

**Keiner blickt durch: Wenn es nach den Hardware-Herstellern ginge, müßten Sie alle 14 Tage einen neuen PC kaufen. PC Player sagt Ihnen, wie Sie sich heute einen zukunfts-sicheren Spiele-PC zusammenstellen.**

**D**ie PC-Industrie klatscht in die Hände: Immer kürzere Entwicklungszeiten, immer neue technische Fortschritte machen dem Hardware-Käufer das Leben zur Qual. Egal, was Sie sich auch zulegen: Morgen schon ist es zu teuer, zu langsam, veraltet. Man wird das Gefühl nicht los, daß die Hardware-Industrie darauf spekuliert, Ihnen in immer kürzeren Abständen etwas neues anzudrehen. Aber niemand hat Zeit und Geld, um sich alle sechs Monate neue Grafikkarten und Soundkarten, neue Prozessoren oder gar neue Komplettsysteme zu gönnen.

PC Player hat anhand der Entwicklungen der letzten drei Jahre, der aktuellen Software-Situation, den Preisen gängiger Hardware und Informationen aus den Hardware-Labors der anderen Zeitschriften des DMV-Verlags (DOS International, Highscreen Highlights, Windows Konkret) den Hardware-Führer für das Jahr 1994 und darüber hinaus aufgestellt. Mit diesem Artikel wollen wir im wesentlichen nur eine Frage beantworten: Wie muß Ihr PC für ein ausgewogenes Spielvergnügen konfiguriert sein? Wo lohnt es sich, in Upgrades zu investieren? Wo sollten Sie lieber auf komplett neue Hardware sparen? Welche Produkte der Hardware-Industrie sind unnütz, zu teuer oder schlichtweg zu inkompatibel für die Spiele von heute? Bitte bedenken Sie dabei, daß Ihr Wunsch-PC durchaus anders konfiguriert sein kann. Wenn Sie beispielsweise CAD betreiben, den PC als Desktop-Publishing-Zentrale oder einfach nur als Textver-

arbeitung benutzen, sind unsere Kauftips nicht in jedem Fall richtig. Wenn Sie allerdings für zu Hause das perfekte Spielvergnügen suchen, dann sollten unsere Hinweise genau ins Schwarze treffen.

## Das Maß aller Dinge: DER PROZESSOR

Egal, was Sie mit Ihrem PC auch anstellen: Flotte 3D-Spiele, packende Simulationen, ansehen eines auf CD-ROM gespeicherten Films – der Prozessor muß immer Schwerstarbeit leisten, Berechnungen anstellen und Daten dekodieren. Anders als in vielen Videospielen oder Heimcomputern ist bei PCs der Prozessor ganz alleine für die Grafik auf dem Bildschirm verantwortlich. Deswegen ist für die Grafik-intensiven Spiele von heute ein schneller Prozessor Grundvoraussetzung.

Dabei kommen Sie heutzutage um einen Chip der 386er-Klasse auf gar keinen Fall mehr herum. Nicht nur, daß diese Prozessoren wesentlich leistungstärker als ihre Vorgänger sind; gleichzeitig sind sie die ersten »PC-Motoren«, die problemlos mehr als ein Megabyte Speicher verwalten können. Immer mehr Spiele benutzen sogenannte »DOS-Extender«, um mehrere Megabyte direkt nutzen zu können. Solche Extender funktionieren aber nur ab dem 80386 – alle kleineren Chips können schon deswegen nicht alle aktuellen Spiele starten lassen.

Allerdings ist auch der 80386 in die Jahre gekommen. Der aktuelle Standard heißt 80486. Im Prinzip ist der 486 nur eine getunte Variante des 386 – die gleichen Befehle werden wesentlich schneller bearbeitet. Außerdem hat der 486 mehr Leitungen zur Außenwelt, kann also mehr Informatio-

nen gleichzeitig aufnehmen und abgeben. Es gibt ihn in verschiedenen Varianten. Die Low-End-Version, der 486-SX, ist ein vollwertiger 486er dem nur eine Baugruppe fehlt: Ein Mathematik-Coprozessor, der allerdings von kaum einem Spiel genutzt wird. Theoretisch gäbe es also keinen Unterschied zwischen den SX und DX-Typen – allerdings hört die SX-Serie schon bei einer Taktfrequenz von 25 MHz auf, während die DX-Modelle noch bis 33 MHz hergestellt werden. 486-kompatible Chips wie beispielsweise von der Firma AMD gehen inzwischen sogar bis 40 MHz. Der dritte im Bunde ist der 486DX2, ein Prozessor mit Takterdopplung. Er läuft intern doppelt so schnell wie ein normaler DX. Das obere Ende der Fahnenstange ist zur Zeit der Intel 486DX2/66, der mit zum schnellsten gehört, was man sich heutzutage leisten kann.

Das neueste Wunderkind aus Intels Prozessorstall ist der »Pentium«-Prozessor. Intel hat mit vielen Tricks versucht, die Rechenleistung des 486 weiter zu steigern. Und tatsächlich ist ein Pentium mit 60 MHz Taktfrequenz in vielen Fällen nahezu doppelt so schnell wie ein 50 MHz 486-Rechner. Diesen Geschwindigkeitsvorteil erkaufte man sich aber mit einem extrem hohen Preis: Wer statt eines 486 einen Pentium will, darf zur Zeit mit Mehrkosten von zirka 1500 bis 2000 Mark rechnen. Wir meinen, daß das noch zu teuer ist – aber wer unbedingt High-End für viel Geld haben will, sollte zuschlagen. Gerade bei einem Pentium sollte man nicht auf den billigsten PC zurückgreifen – der Chip drückt nämlich den Rest der PC-Architektur an seine Leistungsgrenzen und wird zudem noch sehr, sehr heiß. Solange der Pentium keine Massenware ist, die jeder Hersteller voll im Griff hat, sollte man auf einem Marken-PC mit dem Chip bestehen. Aber nicht ärgern, wenn der Pentium im Herbst wesentlich preiswerter und schneller (100 MHz) zu haben sein wird.

Ebenfalls noch dieses Jahr zu erwarten: Die 486DX4-Linie von Intel. Nein, die 4 steht paradoxerweise nicht für Taktvervielfachung, sondern nur Verdreifachung, aber immerhin kann man mit einem DX4 einen (theoretischen) 100 MHz-Rechner auf einer 33-MHz-Platine bauen. Über die Preise kann man nur spekulieren – deutlicher billiger als ein Pentium sollte der Chip schon sein, damit sich Intel den Markt nicht selbst kaputt macht.

Noch etwas Zukunftsmusik gefällig? 1994 erscheinen die

ersten Computer mit dem Chip, den viele Experten als den neuen Standard der nächsten Jahre ansehen. Der POWERPC ist ein sogenannter RISC-Chip, der etwa siebenmal schneller rechnen soll, als ein gleichwertiger 486-Chip. Noch dazu soll er tatsächlich billiger werden. Der Haken an der

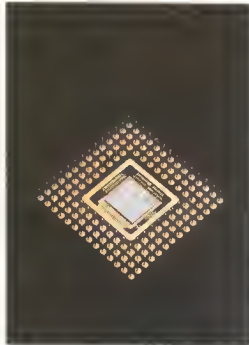
Sache: Ein POWERPC Chip ist nicht 486-kompatibel. Mit spezieller Emulationssoftware wird auf den Computern mit POWER-PC zwar auch die alte MS-DOS- und Windows-Software laufen, doch nach Erfahrungen mit ähnlicher Software auf dem Alpha-Chip laufen insbesondere Spiele viel zu langsam. Wahrscheinlich wird sich POWER-PC erst in zwei bis drei Jahren im Spielbereich zu einem ernstzunehmenden Standard entwickeln.

## Datentransporteure: DIE BUS-SYSTEME

Wenn der Prozessor nur für sich alleine arbeiten würde und nie seine Ergebnisse der Welt mitteilen müßte, bräuchten Sie sich um einen Bus keine Sorgen zu machen. Aber der Chip will ja seine Daten als Grafik auf dem Monitor zeigen, auf der Festplatte ablegen und über eine Soundkarte ausgeben. Alle diese Einheiten sind mit dem eigentlichen Computer durch den ominösen Bus verbunden.

Der alteingesessene ISA-Bus ist dabei immer noch in den meisten PCs zu finden. Dieser Bus arbeitet mit 16 Bit und 8 MHz; das bedeutet, daß ein 486 (ein 32-Bit-Chip) mit 33 MHz bei jedem einzelnen Bildpunkt, der in die Grafikkarte zu schreiben ist, däumchendrehend herumstutzt. Nicht zuletzt an diesem Faktor hängt es, daß Spiele heutzutage immer noch mit normaler VGA-Grafik leben müssen. Für schnelle Spiele in höheren Auflösungen ist der Bus einfach zu langsam.

Die erste Abhilfe sollte das EISA-System schaffen. EISA machte sich insbesondere in Netzwerksystemen einen Namen, konnte sich aber wegen hoher Kosten niemals im Heimbereich durchsetzen. Erst der billige Local-Bus sorgte für eine Beschleunigung im Low-Cost-Bereich. Local-Bus bedeutet so viel wie »gar kein Bus«. Der Prozessor greift quasi direkt auf Grafikkarten und Co. zu. Das hat natürlich mehrere Haken: Der Local-Bus ist nicht unbegrenzt belastbar, Toleranzen bei Karten oder Hauptplatine sorgen für Inkompatibilitäten. Durch die Einführung des Vesa-Standards für Local-Bus-Rechner haben die Hersteller diese Probleme soweit



Ein paar Quadratmillimeter Silizium entscheiden über die Gesamtleistung des Computers – 486-Chips sind derzeit die besten Spiele-Maschinen.

## PROZESSOREN

**MINIMUM:** Sie brauchen in jedem Fall einen 386-Rechner, aber alleine aus Geschwindigkeitsgründen sollte es ein 486er sein.

**1994:** Wenn Sie dieses Jahr einen neuen PC kaufen, dann mindestens mit einem 486, wenn nicht gleich einem 486DX2.

**IN ZUKUNFT:** Ob ein preisgünstiger Pentium das Rennen macht, der 486 aktuell bleibt, oder gar der POWER-PC die Intel-Herrschaft ablöst, ist noch völlig offen. Bis sich ein neuer Chip durchsetzt, fahren Sie mit leistungsstarken 486-Chips am besten.



eingegrenzt, daß in den meisten Fällen Karte und Hauptplatine einwandfrei zusammenarbeiten, aber Ausnahmen bestätigen die Regel. Da der Vesa-Local-Bus mit vollen 32 Bit und der Prozessorgeschwindigkeit (maximal aber 40 MHz) betrieben wird, beschleunigt sich gerade Grafik um ein vielfaches. Aber auch schnelle Festplatten können vom Local-Bus profitieren.

Die Mehrkosten für Local-Bus-Rechner sind vernachlässigbar. Oft liegen weniger als 200 Mark zwischen einem Rechnermodell mit und ohne Local-Bus; neue Grafikkarten werden teilweise nur noch für den Local-Bus angeboten. Fazit: Wer heute noch einen Rechner ohne Local-Bus kauft, verzichtet auf wertvolle Geschwindigkeit gerade in 3D-Spielen und Simulationen.

Aber schon drängt sich ein neues Bussystem in den Markt: PCI soll, nicht zuletzt nach den Titelzeilen mancher Computerzeitschriften, schon heute das einzig sinnvolle System sein. Für bestimmte Profianwendungen und Netzwerk-Server mag das stimmen. Aber für den Heimbereich stecken noch zu viele Macken im PCI-System. Bei 486-Computern ist PCI kaum meßbar schneller als der Vesa-Local-Bus. Dafür kostet er ein paar Hunderter mehr. Viele der heute ausgelieferten PCI-Systeme haben tatsächlich Bugs. Außerdem gibt es, kaum zu glauben, trotz strengster Standards einige schwerwiegende Kompatibilitätsprobleme. Nicht jede PCI-Karte läuft in jedem PCI-Rechner. Während der Vesa-Local-Bus eine Erweiterung des ISA-Standards ist (und Sie in einen

## BUG-SYSTEME

**MINIMUM:** ISA ist und bleibt ein Standard für viele Kartentypen wie Soundkarten. Allerdings ist ISA in Sachen Grafik ausgereizt. Wer kann, sollte baldmöglichst auf Vesa-Local-Bus umsteigen.

**1994:** Egal, was für einen Rechner Sie kaufen: Sie brauchen weiterhin ISA-Steckplätze. Aber ohne Local-Bus sparen Sie am falschen Platz; zumindest für die Grafik sollte es Vesa-Local-Bus sein.

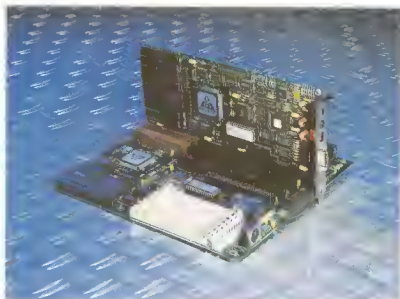
**IN ZUKUNFT:** In ein paar Jahren wird PCI das Rennen machen – wenn es genauso preiswert wie heute ISA ist und es wirklich jede Karte auch in einer PCI-Version gibt.

Local-Bus-Steckplatz auch eine ältere ISA-Karte stecken können), schließen sich PCI und ISA aus – zwar haben PCI-Rechner auch ein paar ISA-Plätze, aber diese haben ebenfalls Kompatibilitätsprobleme und können sich als zu knapp erweisen, wenn Sie mehr als drei ISA-Steckkarten in den neuen PCI-Rechner stecken wollen. Außerdem steht bei PCI noch eine Erweiterung ins Haus, die sich »Plug & Play« nennt – dadurch soll es niemals mehr Interrupt-Probleme geben. Leider funktioniert das nur vernünftig bei einem Rechner, der nur PCI-Karten verwendet – aber wer bietet Joystick- oder Soundkarten in PCI-Technik an? Diese Liste könnte man noch eine ganze Zeit weiter führen, doch Fakt bleibt: Wer einen Freizeit-PC will, sollte auf PCI verzichten und lieber Local-Bus anwenden – der ist genauso schnell, billiger und funktioniert.

## Das Fenster zum Spiel: DIE GRAFIKKARTE

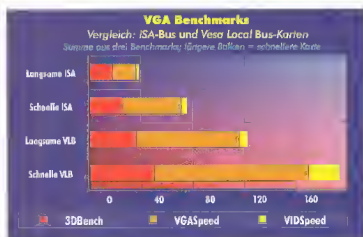
Das Feld der Grafikkarten ist seit Jahren schon relativ langweilig geworden. Während sich die Hersteller mit immer neuen Windows-Benchmarks zu übertrumpfen versuchen, sieht es im DOS- und Spiele-Bereich relativ karg aus. Immerhin sind die aktuellen Windows-Beschleuniger unter DOS nicht langsamer, wie es noch 1992 der Fall war. Der Standard VGA wird dabei in manchen Genres (Adventure, Strategiespiele) nach und nach von Vesa-SVGA abgelöst. Praktisch jede Grafikkarte, die Sie kaufen können, ist Vesa-kompatibel und bringt die beiden interessanten Spiele-Auflösungen 640 mal 400 und 640 mal 480 in 256 Farben problemlos auf den Monitor. Ausnahmen bilden (wieder einmal) relativ teure Windows-Beschleuniger – wer hier sein Geld investiert, sollte sich vor dem Kauf über die volle Vesa-Kompatibilität informieren.

Die wichtigste Kaufempfehlung im Bereich Grafikkarte kann deswegen nur lauten: Local-Bus. Achtung, auch wenn man hier von Vesa-Local-Bus spricht, hat das gar nichts mit Vesa-SVGA zu tun. In beiden Fällen steht das Wort Vesa zwar für den gleichen Verein von Grafikkartenherstellern, aber es gibt Vesa-Local-Bus-Karten, die nicht den Vesa-SVGA-Standard erfüllen. Es gibt zwar schnellere und langsamere ISA-Grafikkarten, aber die Unterschiede bewegen sich normaler-



Den Vesa-Local-Bus erkennen Sie an zusätzlichen braunen Buchsen neben den normalen PC-Steckplätzen. Konkurrenz PCI hat eine völlig andere Form.





Der Vergleich zeigt: Der Austausch einer Grafikkarte bringt oft nicht den erhofften Temporausschlag; erst der Umbau auf ein Local-Bus-System macht Ihren PC deutlich schneller.

weise im Bereich von zirka 30 Prozent. Eine Local-Bus-Grafikkarte kann hingegen bis zu dreimal schneller arbeiten als die älteren Kollegen, kostet aber nur rund 50 Mark mehr. Deswegen lohnt sich für Bastler allemal der Umbau auf einen Local-Bus-PC; eine leere Hauptplatine (ohne Prozessor und RAM) gibt es schon für unter dreihundert Mark, eine ordentliche Grafikkarte für vierhundert. Mit knapp 700 Mark Einsatz kann man also die Geschwindigkeit mancher 3D-Spiele nahezu verdoppeln – gerade für Simulationsfreunde eine Investition, die sich lohnt.

Leider gibt es wenige Anzeichen dafür, daß die Stagnation im Spiele-Grafik-Markt aufhört. Kein Hersteller von Grafikkarten bastelt an Modellen, die beispielsweise besonders für 3D-Grafik oder Scrolling geeignet sind. Das einzige, was wir für 1995 erwarten, sind Karten mit integriertem MPEG-Decoder, welche den neuen Filmstandard MPEG direkt anzeigen können – doch mehr dazu in unserem Abschnitt »Zukunftsmusik«. »Hicolor« und »Truecolour« sind auf lange Sicht kein Thema – schön, wenn Ihre Grafikkarte das kann, doch es wird auch langfristig nur von Windows-Programmen ausgenutzt.

## GRAFIKKARTEN

**MINIMUM:** Eine 16-Bit-ISA-Bus-Karte, die Vesa-SVGA darstellen kann, ist schon seit einem Jahr Minimum. Nur wer ein extrem langsames Modell hat, sollte auf eine andere ISA-Karte umsteigen; ansonsten lieber gleich auf Local-Bus umrüsten.

**1994:** Sie kaufen einen neuen Spiele-PC? In jedem Fall auf eine Vesa-Local-Bus-Grafikkarte bestehen. Aber Vorsicht: Neben dem Vesa-Bus muß auch Vesa-SVGA mit dabei sein, damit Spiele mit hoher Auflösung laufen.

**IN ZUKUNFT:** Keine neuen Grafikstandards in Sicht – die Investition in eine schnelle Grafikkarte ist relativ zukunftssicher.

## Der Ton macht die Musik: DIE SOUNDKARTE

Seit die Firma Adlib als erste den – zugegeben recht trüben – FM-Sound in die PC-Welt brachte, versuchen alle

## Ihr Fachgeschäft für Multi Media Entertainment Spiele für PCs Spiele für CD-Rom Soundkarten, Joysticks

Wir führen u.a. Produkte folgender Hersteller:

Access, Accolade, Creative, Dynamix, Electronic

Arts, Gravis, Lincos, Arts-Microprose,

Microsoft, Origin,SSI,SSG, Sierra, Spectrum

Hotbyte, Thalion, Three, Sixty, ThruStormer, Virgin

# GALAXY

Tel.089 7605151

Tel.089 7470689

Fax.089 7698024

Plinganserstr.26

81369 München

Inhaber: Galaxy Plexus GmbH



## Pfui auf CD ROM

ab 18 Jahre

Schwedenstraße 18c  
13357 Berlin Wedding  
Tel. 030 / 492 78 68  
Fax. 030 / 492 20 57



- |   |       |
|---|-------|
| 80 Adult – die 5000 schönsten Frauen    | 79,-  |
| 81 Ari Bangkok – 2000 Gif Bilder        | 89,-  |
| 82 Ari Bangkok II – 2000 Gif Bilder     | 99,-  |
| 83 Busty Babe II – 1500 Gif Bilder      | 89,-  |
| 84 Ekstasy Hat Pics – 1500 Gif Bilder   | 79,-  |
| 85 FAO 3er Pack – 15000 Gif Bilder      | 99,-  |
| 86 Movie Fantasy – Bilder + Animation   | 79,-  |
| 87 Photo CD Busen I – 100 Fotos         | 59,-  |
| 88 Photo CD Busen II – 100 Fotos        | 59,-  |
| 89 Photo CD Pleasure – 100 Fotos        | 59,-  |
| 90 Physikal Therapy – 2000 Gif Bilder   | 89,-  |
| 91 Park Ware I – Gif + Animation        | 119,- |
| 92 Park Ware II – Gif + Animation       | 129,- |
| 93 Sexiest Woman – 1500 Gif Bilder      | 59,-  |
| 94 Smurware – 2000 Gif Bilder           | 89,-  |
| 95 Stern III – 2000 Gif Bilder          | 89,-  |
| 96 Visual Fantasy – 2000 Gif Bilder     | 79,-  |
| Theresa Orlowski                        |       |
| 97 Clip Collection – Bilder + Animation | 89,-  |
| 98 Poker Nights – Strip Poker           | 99,-  |

Besuchen Sie unser Ladengeschäft

Versand + DM 8,- Nachnahme

Bitte legen Sie einen Altersnachweis bei!



halbe Jahre diverse Hardware-Firmen, neue Soundstandards zu etablieren. 8, 12 oder 16 Bit, OPL 2, 3 und 4, CMS, MPU, GS, GM und Co. verwirren die Käufer mit schöner Regelmäßigkeit. Auch die Programmierer stöhnen auf: Damit ein Spiel auf allen gängigen Soundkarten ertönt, müssen oft die irrsten Klammzüge genommen werden.

So haben sich die kleinsten Schnittmengen als Standard durchgesetzt. Die meisten Spiele nutzen als Musikerzeuger immer noch den FM-Sound des OPL 2-Chips, lassen Sprachausgaben und Geräuscheffekte immer noch in alter Soundblaster-Qualität (8 Bit, 22 kHz, Mono) ertönen, obwohl schon wesentlich leistungsfähigere Soundkarten auf dem Markt sind. Rein theoretisch tut es deswegen weiterhin eine gute alte Soundblaster-Karte oder was dazu kompatibles. Immerhin hat sich im Bereich Musik inzwischen noch der General-MIDI-Standard durchgesetzt, allerdings mit Hindernissen. General-MIDI sind Synthesizer, die per MIDI-Kommandos angesteuert werden und alle dieselben Instrumente haben. Die Liste von 128 Instrumenten, von der E-Gitarre bis zum Orchester-Tusch ist fest vorgeschrieben; allerdings variiert die Soundqualität von Karte zu Karte. Je nach Hersteller, Technologie und Speicherplatz klingt ein Piano eben recht künstlich oder täuschend echt. Immerhin gäbe es keine Treiberprobleme mehr – wenn alle angeblichen General-MIDI-Karten auch das richtige Interface hätten. Denn bei der Schnittstelle MIDI-PC gibt es ebenfalls

## SOUNDKARTEN

**MINIMUM:** Eine Soundblaster-kompatible Karte tut es auch heute noch in den meisten Fällen. Sie sollte allerdings per Hardware (und nicht mit seltsamen Emulationen und Treibern) kompatibel sein.

**1994:** Inzwischen sind 16-Bit-Karten auch nicht mehr teurer als die 8-Bit-Kallegen; greifen Sie also zu, auch wenn nur sehr wenige Software die zusätzlichen Bits nutzt. Wer wuchtigen Orchestersound will, braucht eine General-MIDI-Karte mit Hardware-MPU-Interface – sonst gibt es Probleme.

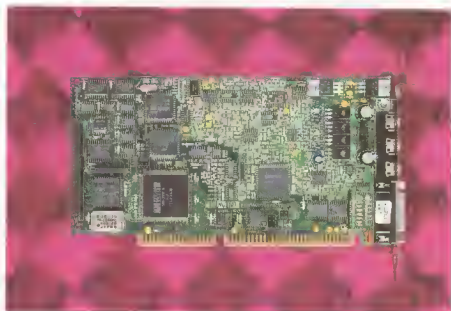
**IN ZUKUNFT:** In Zukunft: Wenn es mit VBE/Al klappt, werden ab Herbst die Kompatibilitätsargen ein Ende finden. Ab dann kann man Karten tatsächlich nur nach dem Kriterium Klang kaufen – wenn der Hersteller einen ardentischen Treiber mitliefert.

noch Probleme ohne Ende. An sich gibt es einen felsenfesten Standard namens MPU-401, doch den halten nicht alle MIDI-Karten ein. Manche haben noch ein MIDI-Interface nach dem veralteten CMS-Standard, manche Karten sogar überhaupt keines – eine Software-Emulation tut so, als sei ein MIDI-Port vorhanden, und wandelt die Daten in das Format des Soundchips um. Mit solchen Karten ist man eigentlich aufgeschmissen, denn immer mehr Spiele mit DOS-Extdern und anderen Tricks laufen schlicht und einfach nicht – wer heute MIDI-Sound will, muß beim Händler auf eine echte Hardware-MPU401-Schnittstelle auf der Soundkarte bestehen.

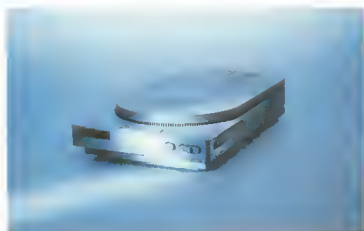
Zum Glück wollen die Soundkartenhersteller dieses Dilemma selber lösen. Genauso, wie sich bei den Grafikkarten die Vesa-Treiber durchgesetzt haben, soll es in Zukunft auch für Soundkarten solche Treiber geben. Unter dem unaussprechlichen Namen »VBE/Al« werden Sie in Zukunft zwei Treiberprogramme für Ihre Karte bekommen. Der MIDI-Treiber ist für die Musik zuständig, der Wave-Treiber für die Effekte. Ein Spieleprogrammierer unterstützt dann nur noch den VBE/Al-Standard und muß sich nicht mehr mit Dutzenden von Karten herumschlagen. Sie haben die Gewißheit, daß ein Spiel Ihre Soundkarte auch wirklich voll ausnutzt. Und der Schwarze Peter »Kompatibilität« ist wieder bei den Kartenherstellern gelandet: Wer keine, oder fehlerhafte VBE/Al-Treiber ausliefert, wird von den Kunden schnell geächtet. Keine Panik: Auch für die »alten« Soundkarten wird es solche Treiber geben; Sie brauchen also keine neue zu kaufen, wenn sich dieser Standard ab (voraussichtlich) Herbst 1994 durchsetzt.

## Nicht mehr aufzuhalten: DAS CD-ROM

Wenn Sie noch kein CD-ROM haben: Sparen! Spätestens ab Weihnachten 1994 werden Sie viele aktuelle Spielehits gar nicht mehr auf Diskette erhalten. Die Softwarefirmen haben in den letzten Wochen erkannt, daß CD-ROMs Raubkopien fast unmöglich machen und zudem billiger in der Herstellung sind als ein Paket Disketten. Folgerichtig wer-



16 Bits aber doch kein Standard – erst wenn sich im Herbst die Hersteller von Soundkarten auf eine neue Norm einigen, ist abzusehen, daß Spiele auch alle Fähigkeiten voll ausnutzen.



Schnell, aber nicht billig: Die neuen Multispin-Laufwerke drehen CD-ROMs inzwischen dreimal schneller als normal - dieses Tempo wird in den meisten Fällen aber gar nicht benötigt.

den alle teuer entwickelten Titel sich gar nicht mehr mit dem Medium Disk abgeben.

Genauso schnell, wie sich die Softwareproduzenten der CD zugewandt haben, setzte auch ein enormer Preisdruck bei der Hardware ein. Innerhalb von vier Wochen waren völlig überraschend Singlespeed-Laufwerke »out«. Alle Hersteller von Low-Cost-Modellen brachten zum selben Preis die doppelt so schnellen Doublespeed-Laufwerke auf den Markt; und auch hier sind die Preise schon wieder am rutschen. Wer also heute ein CD-ROM-Laufwerk kauft, sollte sich um Gottes Willen kein Singlespeed-Laufwerk aufschwätzen lassen - die sind nur noch Lagerrestbestände von gestern.

Entwarnung können wir aber für alle Pioniere geben, die 1993 gutes Geld in CD-Drives investiert haben. So praktisch Doublespeed auch sein mag, werden doch fast alle Softwareprodukte auch mit den älteren Laufwerken einwandfrei funktionieren. Für Spielehersteller macht es nämlich gar keinen Sinn, den schnellen Dreh der Scheiben auszunutzen: Während im Singlespeed-Modus gut 70 Minuten Videofilm auf die CD passen, sind es bei Doublespeed nur noch 35 Minuten - das ist für ein Spiel schon viel zu wenig. Sie brauchen Ihr altes Laufwerk also nicht auf den Müll zu werfen. Lediglich einige schlampig programmierte Windows-Spiele, die sonst ewig laden, profitieren von der doppelten

## CD-ROM LAUFWERKE

**MINIMUM:** Ein Singlespeed-Laufwerk wird es nach mindestens ein bis zwei Jahre tun - wenn Sie schon eins haben, können Sie den Upgrade ruhig vor sich herschieben. Ein CD-ROM-Interface auf der Soundkarte ist ebenfalls völlig ausreichend; SCSI braucht man nicht.

**1994:** Noch kein CD-ROM im Haus? Dann wird es aber höchste Zeit. Und bevor Sie sich einen Lagerrestbestand antun, kaufen Sie lieber für 50 Mark mehr ein brandneues Doublespeed-Laufwerk. Wenn Sie nach ein paar Monate warten, gleich mit Advanced-IDE-Schnittstelle.

**IN ZUKUNFT:** CD-ROM-Laufwerke werden nach billiger, varnehmerein sind Doublespeed-Laufwerke in PCs integriert. Wer will mit Nicht-Spiele-Software arbeitet, sollte aber auf noch schnellere Laufwerke schielen, die in ein paar Monaten auch bezahlbar werden.

# von OPDIROM

**Angebot des Monats:**

**MITSUMI-SOUND und PHOTO PACK**

**FX001 Double Speed**  
Internes CD-ROM-Laufwerk  
mit Soundkarte "SoundMaster"  
mit FOTOSESSION  
Photo-CD-Software  
**DM 499,-**

Nachnahme,  
Vorauscheck  
oder Kreditkarte  
Versandpauschale  
DM 10,- (NN + DM 3,-)

CD-ROM Hardware- und CD-ROM Titelkatalog  
kostenlos anfordern bei:

**OPDIROM**  
OPTICAL DISC SYSTEMS GmbH & Co.  
Hauptstraße 49, 35510 Butzbach-Ostheim  
Fax 06033-15024 oder 15023  
**Europäischer CD-ROM Fachhandel**

Tel.-Beratung 06033-15021

## Soft- & Hardware Versand

K.-H. Dreßler 50767 Köln Haselnußweg 9

Tel/ Fax (0221) 798860

**Wir bieten Ihnen die neueste Hardware und die neuesten PC-Spiele zu günstigen Preisen an!**

Z.B. aus der Computer Software Charts Dez/Jan '94

CD-ROM		MS-DOS	
1. Rebel Assault	92,-	1. Privateer	90,90
2. The 7th Guest	115,-	2. Elite II	70,50
3. Day of Tentacle	93,90	3. Maniac Mansion II	96,90
4. Der Patrizier	92,-	4. Aces of Europe	86,50
5. Dune	87,90	5. T.F.X.	94,50

**Fordern Sie bitte unsere Gesamtpreisliste !!**

## TOP NEWS VERSAND



Die neuesten  
Computer-Spiele  
zu günstigen Preisen!



z.B. die TOP-Spiele für IBM-PCs und kompatibel

Alone in the Dark 2 DV	Fr. 99,-	Mortal Kombat DA	Fr. 68,-
Christoph Kolumbus DV	Fr. 96,-	Rebel Assault (CD)	Fr. 99,-
DOOM	Fr. 79,-	Sam & Max DV	Fr. 99,-
EPIC PINBALL (8 Flipper)	Fr. 89,-	Zeppelin DV	Fr. 96,-

*Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreisliste für Amiga oder PCs*

Pastfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Tel/Fan-Nr. 081/771.62.63



Geschwindigkeit. Für die Zukunft stehen uns dreifacher, vierfacher und noch schnellerer Speed ins Haus, doch so praktisch sich mit diesen Geschwindigkeiten auch Shareware-CDs durchwühlen und ROM-Lexika befragen lassen – auf die Spielewelt werden sie keinen Einfluß haben. Denn kaum ein Hersteller wird ein Triplespeed-Spiel mit nur 20 Minuten Video auf den Markt bringen. Viel spannender ist die Frage nach der richtigen Schnittstelle, die wir sehr ausführlich in unserem CD-ROM-Vergleichstest in der nächsten Ausgabe beantworten. Zusammenfassend sei nur gesagt: Solange Sie nur ein CD-ROM anschließen, ist der Kauf eines SCSI-Adapters reinste Geldverschwendung. Die inkompatiblen Interfaces auf Soundkarten werden in Bälde durch einen neuen Standard namens Advanced-IDE abgelöst – dann ist SCSI für den Heimbereich endgültig gestorben.

## Platz zum Arbeiten: RAM UND FESTPLATTE

Mit dem Trend zum 386 hat bei den Programmierern auch der Trend zu mehr RAM eingesetzt. Wer heute jedes Spiel fehlerfrei laufen lassen will, sollte mindestens 4 MByte auf der Platine haben. Wer Windows startet oder mit einem Cache-Programm CD-ROM und Festplatte beschleunigen will, ist mit 8 MByte wesentlich besser beraten. Sehr viel mehr Speicher werden Spiele in Zukunft wohl auch nicht verlangen – ganz so großwahnsinnig sind die Programmierer ja nun auch wieder nicht. Wer schon genug Megabytes hat, sollte sein Geld lieber noch mal in einen Memory-Manager investieren, der Ordnung in die Welt von UMBS, XMS und EMS bringt – 200 Mark für eine Profi-Speicher-Software machen sich schnell bezahlt, wenn alle Spiele ohne große Config.Sys-Verrenkungen laufen. Der Trend zum Festplattenfüller wurde glücklicherweise

rechtzeitig vom CD-ROM gestoppt. Spitzenreiter »Strike Commander« sollte noch mehrere Jahre den Rekord für »Größtes auf einer Festplatte installiertes Spiel« halten; bis zu 50 MByte blockiert das gute Stück. Wenn Sie noch eine gute alte 80 MByte-Platte haben, ist es Ihnen vielleicht schon oft zu knapp geworden; so um die 200 MByte bieten zur Zeit ein sehr gutes Preis/Leistungs-Verhältnis. Mehr Speicher braucht wirklich nur jemand, der sehr intensiv mit dem PC arbeitet oder selber programmiert. Die Festplattenpreise fallen ebenfalls immer weiter, so daß man hier nicht überstürzt kaufen sollte, sondern lieber auf Schnäppchen oder weitere Preissenkungen wartet. Ein wichtiger Rat für alle Spiele: Finger weg von »Festplattenverdopplern« – diese Software bringt bei Spielen wesentlich weniger, als die Werbung verspricht.

## Der Klebstoff des Computers: DAS BETRIEBSSYSTEM

Die schönste Hardware nutzt nichts, wenn der Prozessor sie nicht mittels eines Kontrollprogramms steuern kann – eben das Betriebssystem. Und während sich hier Microsoft, IBM und Novell schwer bemühen, Ihnen neue Systeme anzudrehen, muß man eines ganz klar feststellen: An MS-DOS führt für Spieler kein Weg vorbei. Fast alle Spiele werden exklusiv für MS-DOS entwickelt und getestet; selbst der Fast-Zwillingsbruder DR-DOS wurde von den Softwarehäusern schmählich mißachtet, was so manchem Spiel eine schwer auszutreibende DR-DOS-Inkompatibilität verpaßte. Inzwischen ist MS-DOS 5.0 der Standard, den fast alle Spiele voraussetzen; die neuere Version 6.2 ist aber wegen besserer Speicherausnutzung vorzuziehen. Es ist aber keine Schande, weiterhin mit der 5er-Version zu arbeiten. Die neuen Schweife am Horizont entpuppen sich zur Zeit als schnell verglühende Sternschnuppen: OS/2 läuft prinzipiell ganz gut, aber eben doch nicht so gut wie DOS pur. Manche Spiele laufen gar nicht und das scheinheilige Argument »keine Config.Sys mehr ändern« wird schnell zur Farce, wenn man die Parameter-Listen sieht, die man für DOS-Programme einstellen kann. Auch der Soundkarten-Support unter OS/2 ist nicht das Gelbe vom Ei. Und sind wir beim Thema Multitasking doch mal ehrlich: Wie oft spielen Sie zwei Spiele gleichzeitig oder schreiben einen Brief, während im Hintergrund ein Flugzeug fliegt? Unter Windows NT läuft praktisch gar kein Spiel, da dieses System keine Zugriffe auf die Hardware zuläßt – das sorgt zwar für absolute Absturz-sicherheit, dreht aber vielen Spielprogrammen den Hahn ab. Am Horizont steht ein »Chicago« genanntes Windows 4.0 mit einem neuen DOS – aber erst Ende 1994 wird man wissen, ob dieses System überhaupt die heute aktuellen Spiele unterstützt. Ähnlich sieht es mit Novell DOS 7 aus – ob hier Multitasking und neues Sperrmanagement nicht bestimmte Spiele lahmlegen, kann man auch erst in einigen Wochen sagen. Sicher ist nur eines: Kein Hersteller schreibt zur Zeit ein Spiel, daß nur unter einem dieser neuen Systeme ein-

## RAM UND FESTPLATTE

**MINIMUM:** 4 MB RAM und 80 MB Festplatte sind genug, um auch aufwendige Spiele zu spielen.

**1994:** Mit 8 MB lebt es sich wesentlich komfortabler; 200 MB Festplattenplatz sind günstig und für zu Hause mehr als genug.

**IN ZUKUNFT:** Mehr Plattenplatz wird man dank CD-ROM kaum noch brauchen; ob Sie jemals 16 MB RAM benötigen (solange Sie nicht OS/2 oder andere Betriebssysteme anwenden wollen), ist zur Zeit noch nicht abzusehen.





# DER FEIND IN MEINER SOUNDKARTE



**Auf dem Bildschirm rasante Action, aus dem Lautsprecher tönt nur eisige Stille: Was tun, wenn die Soundkarte nicht will?**

**S**chon vor Jahren beschwerten sich die Programmierer von PC-Spielen über die vielfältige Hardware auf dem Markt: PC, XT, AT, CGA, EGA, VGA – so viele Kombinationen, so viele Möglichkeiten, Kompatibilitätsprobleme zu kriegen. Hätten sie gewußt, was heute auf sie zukommt, hätten sie schon lange den Programmierhut an den Nagel gehängt. Der Grund sind die Soundkarten. Neben mehreren unterschiedlichen Standards können die Karten auch unterschiedlich konfiguriert werden – die Kombinationen gehen in die Hunderttausende, ein wahrer Alptraum für jeden Programmierer, der nicht alle Spezialfälle berücksichtigen kann. In dieser und in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen helfen, die Soundkarte so einzurichten, daß Sie die meisten Spiele problemlos laufen lassen können.

## Erstmal ein wenig Theorie...

Wenn wir von Soundkarten reden, reden wir von zwei sehr unterschiedlichen Techniken. Da wäre zuerst einmal die Musik. Sie wird in praktisch jedem Fall von einem Synthesizer-Chip gespielt, der entweder über die AdLib-Schnittstelle oder über die Midi-Schnittstelle angesteuert wird. Einige Exoten (Gravis Ultrasound und ähnliche) weichen von diesen beiden Standards ab und müssen durch »Emulationen« zur Zusammenarbeit gezwungen werden – dazu aber später mehr. Musik ist an sich relativ unkritisch. Der Computer stellt auf dem Soundchip die gewünschten Instrumente ein und sendet dann etwa 10 bis 50 mal pro Sekunde die Notendaten, so als ob er ein Notenblatt vorlesen würde. Die Klangzeugung übernimmt dann der Synthesizer vollständig. Dieses Verfahren belastet den Computer nur minimal – weniger als ein Prozent der Rechnerleistung geht verloren. Anders ist es bei den Geräuschen und der Sprachausgabe, die über die digitale Schnittstelle wiedergegeben werden. Hier reicht es nicht, dem Soundchip zu sagen »Spiel mal die Explosion Nummer 37«, vielmehr muß der Computer die komplette Explosion in seinem eigenen Speicher tragen und Bit für Bit der Soundkarte mitteilen. Nehmen wir mal ein

Geräusch, das 3 Sekunden dauert und mit den üblichen Soundblaster-Werten (11 KHz, 8 Bit, Mono) aufgezeichnet wurde. Die 11 KHz stehen dafür, welches die höchste Frequenz ist, die wiedergegeben wird. Elftausend mal pro Sekunde ändert der Soundchip die Schwingung des Lautsprechers. Die 8 Bit bedeuten, daß die Lautstärke mit 2 hoch 8, also 256 Werten wechseln kann. Ein Geräusch, das elftausend mal in der Sekunde 8 Bit (1 Byte) benötigt, ist also 11000 Byte in der Sekunde lang. Unser Beispielgeräusch ist also 33000, oder etwa 32 Kilobyte lang. Ein drei Sekunden langer Ausschnitt aus einer komplexen, mehrstimmigen Melodie ist hingegen nur rund 100 Byte lang. Das Geräusch ist somit für den Computer überdreihundert mal komplexer und aufwendiger als die Musik!

Wenn der PC jedes einzelne Byte des Geräusches selbst an die Soundkarte liefern mußte, hätte er kaum Zeit für andere Dinge. Elftausend Mal in der Sekunde müßte er seine Arbeit unterbrechen, ein einziges Byte an die Soundkarte schicken, und dann seine Arbeit wieder fortführen. Auch ein schneller 486 hätte da nicht viel mehr Zeit für andere Dinge. Deswegen verwenden Soundkarten die DMA.

DMA steht für »Direct Memory Access«, direkter Speicherzugriff. Das bedeutet, daß der Prozessor der Soundkarte sagt: »Hallo Soundkarte, ich habe da ein Geräusch, daß du spielen sollst. Ich habe das Geräusch im RAM an der Stelle X gespeichert. Spiele bitte die ersten 1024 Bytes und melde dich dann bei mir für weitere Instruktionen.« Die Soundkarte darf sich nun am Prozessor vorbeimogeln, direkt auf den Speicher zugreifen und holt sich selbst die Bytes für den Sound ab, während der PC mit seiner Arbeit weitermacht. Nachdem die Soundkarte die Bytes gespielt hat, muß sie aber dem Prozessor mitteilen, daß sie fertig ist. Zu diesem Zweck gibt es im PC sogenannte Interrupts, kurz IRQ. Ein Interrupt ist ein elektrisches Signal, daß den Prozessor direkt in seiner Arbeit stört. Stellen Sie es sich so vor, daß der Prozessor in einem Büro mit vielen geschlossenen Türen arbeitet. Wenn es an einer Tür klingelt (interrupt), muß der Prozessor aufstehen und die Tür öffnen, um nachzugucken, was los ist. Der Erfolg dieses Verfahrens: Statt elftausend mal muß sich der Computer nur noch etwa zehnmal in der Sekunde um die Sprachausgabe kümmern.

## Deswegen läuft's schief

Wie man aus der obigen Erklärung sehen kann, ist das Spielen von Musik eigentlich ganz einfach: Solange der Prozessor weiß, wo die Soundkarte ist, schickt er immer wieder mal ein paar Bytes dorthin und muß sich um nichts mehr kümmern. Da eine AdLib- oder Soundblasterkarte praktisch immer an Adresse \$220 liegt und eine Midi- oder Roland-Karte sich praktisch immer auf \$330 aufhält, gibt es hier meistens keine Probleme.

Sobald aber digitale Geräusche ins Spiel kommen, müssen zwei weitere Parameter stimmen: DMA und IRQ.

Damit neben dem Soundchip auch andere Chips an das RAM des PCs kommen (beispielsweise Floppies und Harddisk) gibt es mehrere DMA-Kanäle. Einem Gerät wird so ein DMA-Kanal zugeteilt, auf dem nur dieses Gerät senden und empfangen darf. Bei Soundkarten ist das meistens Kanal 1. Wenn dieser Kanal von einem anderen Gerät belegt ist, oder auf der Soundkarte falsch eingestellt wurde, ist Ärger vorprogrammiert.

Ähnlich geht es mit dem Interrupt. Einfaches Beispiel – wenn die Soundkarte den IRQ 5 auslöst, der Prozessor aber der Ansicht ist, auf IRQ 5 sei ein Drucker und die Soundkarte müßte sich endlich mal von IRQ 7 melden, dann passiert im besten Fall folgendes: Die Soundkarte spielt den Anfang eines Geräuschs, löst den IRQ aus, wartet auf Befehle und wartet, und wartet, und wartet...

Umgekehrt kann folgendes passieren: Wenn sich Soundkarte und Drucker einen IRQ teilen, macht das beim Spielen nicht viel aus (sie drucken ja selten während einer Runde X-Wing). Sobald Sie aber drucken, kriegt die Soundkarte die IRQs mit und denkt »Aha, ich soll was spielen!«. Da im Speicher aber keine Geräusche, sondern völlig andere Daten stehen, dringt ein gar scheußliches Krächzen aus dem Lautsprecher.

Die beiden »beliebtesten« IRQs für die Soundkarte sind die Nummern 5 und 7. Leider hat sich selbst Soundblaster-Hersteller Creative Labs auf keinen fixen Standard einigen können. Die Karten in den Packungen sind je nach Typ mal auf 5, mal auf 7 eingestellt – kein guter Start. Normalerweise ist IRQ5 für einen zweiten Drucker (LPT2) reserviert und IRQ7 für den ersten Drucker, den Sie an Ihren PC über die parallele Schnittstelle anschließen. Deswegen wäre es logischer, IRQ5 zu verwenden, weil kaum jemand zwei Drucker an seinen PC angeschlossen hat. Manche Software besteht aber immer noch auf dem IRQ7, weil die allerersten Soundblaster-Karten just diesen verwendeten.

## Richtig konfigurieren

Es ist eine Kunst für sich, die Soundkarte so zu konfigurieren, daß sie möglichst wenig Probleme bereitet. Um einen Punkt kommen Sie dabei auf gar keinen Fall herum: Sie müssen die Anleitung lesen. Nicht nur, daß sich die Daten von Modell zu Modell ändern; teilweise gibt es sogar innerhalb einer Serie Unterschiede, die aber in der Dokumentation verzeichnet sein sollten.

Viele ältere Soundkarten können nur mittels eines Jumpers

(Drahtbrücke zwischen zwei Metallstiften) auf andere IRQs umgestellt werden. Dazu müssen Sie den PC aufschrauben, die Karte herausnehmen, den Jumper finden und umstecken. Bei moderneren Karten geht das endlich per Software. Ein kleines Programm in der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT sagt der Soundkarte, auf welchen IRQ sie hören und welchen DMA-Kanal sie benutzen sollen.

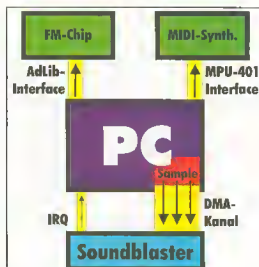
Zum zweiten muß natürlich das Spiel wissen, wo es nach der Soundkarte zu suchen hat. Theoretisch gibt es hier einen Standard, der jedem Spiel eindeutig sagen würde, was die Soundkarte will. Das Kommando »SET BLASTER = Ix Dx Ax Tx« in der AUTOEXEC.BAT sagt allen danach folgenden Programmen, wo die Soundkarte zu finden ist. Die »x« müssen natürlich richtig gesetzt sein. Bei fast jeder Soundkarte übernimmt das Setup-Programm den Job, diese Zeile korrekt zusammenzustellen und in die AUTOEXEC-Datei einzufügen. Wenn Sie allerdings nachträglich an der Soundkarte etwas ändern, müssen Sie darauf achten, daß Sie entweder von Hand oder per Setup-Programm diese Zeile auf den neuesten Stand bringen.

Obwohl durch diese Zeile eindeutig geklärt wäre, was die Soundkarte will, verlangen viele Spiele, daß in einem eigenen Setup-Programm oder während des Installierens die Parameter erneut festgelegt werden. Auch hier müssen Sie Interrupt, DMA und Adresse richtig einstellen.

In einem Punkt sind viele Handbücher zu Soundkarten allerdings relativ unklar, was bei manchen Benutzern auch zu Mißverständnissen führt. Jede Soundkarte wird mit zusätzlichen Treiberprogrammen ausgeliefert. Bei Soundblaster-

Karten sind das beispielsweise Programme wie »SBEM.COM« oder »CT-VOICE.COM«. Diese Treiber sollten Sie nicht laden, denn sie bringen viele Spiele durcheinander, weil sie den direkten Zugriff auf die Soundkarte blockieren. Umgekehrt gibt es aber Soundkarten wie die »Pro Audio Spectrum«-Serie von MediaVision, die unbedingt einen Treiber laden müssen (beispielsweise in der CONFIG.SYS). Als Faustregel sollten Sie sich merken: Wenn das Setup-Programm der Soundkarte einen Treiber in CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT installiert, dann ist dieser notwendig und sollte immer geladen werden. Wenn das Setup-Programm zusätzliche Treiber im Handbuch erwähnt, diese aber nicht automatisch beim Booten des Computers startet, dann sollten Sie diese auch nicht nachträglich selber starten oder in die beiden genannten Dateien einfügen – das löst keine Probleme, sondern schafft nur neue.

(bs)



Es ist recht einfach, mit dem PC Musik zu machen. Doch sobald Sie digitale Geräusche ins Spiel bringen, wird die Sache dank DMAs und IRQs kompliziert. Deswegen ist es so schwer, Soundkarten korrekt zu konfigurieren.

Shareware  
und  
Public Domain

# DER BILDKLAU GEHT UM!

**Wie kommt man an ein Bild aus einem Spiel? Mit Screenshot-Programmen können Sie Highscores, Karten und die schönsten Motive für Ihr Malprogramm sichern.**

**E**s kommt selten vor, daß man einen bestimmten Programmtyp sucht und dieser partout nicht als professionelles Produkt erhältlich ist. Aber es gibt tatsächlich nützliche Software, die nur in Shareware-Form vorliegt. Bestes Beispiel sind die »Screenshot«-Programme, die den aktuellen Bildschirminhalt als Grafikdatei sichern. Es gibt zwar ein, zwei weitere Vertreter dieser Art im Geschäft zu kaufen, doch diese angeblichen Profi-Programme funktionieren fast bei keinem Spiel. Im Gegenzug gibt es viele Shareware-Programme, die es ermöglichen, in praktisch jedem Spiel den Bildschirminhalt als Grafikdatei auf Diskette zu bannen. Sowohl »PCXdump« wie »Screen Thief« klaufen aus über 90 Prozent der lieferbaren Spiele von der Highscore-Liste bis zur Karte jeden Bildschirminhalt. Wofür man das brauchen kann? Während Zeitschriften wie PC Player so ohne Kamera-Probleme Bildschirmfotos für Tests erzeugen können (die

»gefrorenen« Bilder werden direkt in ein DTP-Programm geladen), haben normale Spieler die Möglichkeit, sich bei komplexen Spielen einen guten Überblick zu schaffen. So können Sie beispielsweise eine große, scrollende Bild-

schirmkarte in mehreren Teilen freezezen und diese dann mit einem Malprogramm zusammensetzen. Fertig ist die professionelle Karte zu einem Computerspiel, die ausgedruckt eine besonders wertvolle Hilfe ist und sich auch bei Einsendungen an unsere Tips & Tricks-Rubrik besonders gut macht. Andere Ideen zur Verwendung der Bilder: Man kann aus ihnen Windows-Spiele-Icons machen, sie als Hintergrundgrafik verwenden, als Poster auf einem Farbdrucker ausdrucken lassen oder für Collagen und eigene Kunstwerke in Malprogrammen verwenden.

Sowohl Screen Thief wie auch PCXdump arbeiten nach dem gleichen Prinzip: Eine bestimmte Taste am PC wird als Freezer-Taste definiert. Wird diese Taste (oder Tastenkombination) gedrückt, hält das Spiel an. Die Software liest nun aus der VGA-Karte das aktuelle Bild und schreibt dieses in einem gängigen Format auf die Festplatte. Während PCXdump nur das PCX-Format beherrscht, schreibt Screen Thief auch das kompaktere GIF-Format.

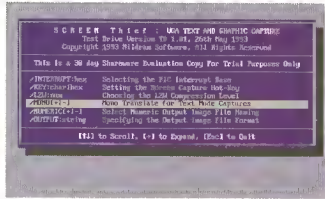
Was so einfach klingt, ist ein Meisterwerk gehobener Software-Kunst. Denn viele Spielprogramme wollen die Tastatur für sich alleine haben, programmieren die VGA-

Karte komplett um und sind auch noch mit Kopierschutz-Mechanismen ausgestattet, die gerade verhindern sollen, daß ein auf ähnliche Weise arbeitendes Crack-Programm Handbuchabfragen entfernt. Dementsprechend komplex arbeiten die Bilderklauber: Sie programmieren die Interrupt-Hardware des PC radikal um und versuchen sich so zu verstecken, daß Spielprogramme sie nicht finden können. Auf einigen exotischen PCs hagelt es deswegen auch rasch Abstürze - da muß man leider auf diese Utilities verzichten. Inzwischen kann die Freeze-Software auch die neuen, versteckten VGA-Modi (Mode X - 320 mal 240 oder Tall Res - 320 mal 400) erkennen und ordnungsgemäß in Bilder verwandeln.

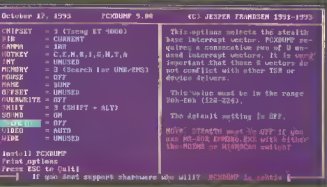
So gut die Programmierer dieser Bildfreezer auch sind - es gibt immer einige harte Brocken, die sich einfach nicht freezezen lassen wollen. Hier ist es gerade der Programmierer von PCXdump, Jesper Frandsen, der sich nie zufrieden gibt und immer neue Features erfindet. Nur für »Comanche« bastelte er beispielsweise einen speziellen Maus-Modus, bei dem das Drücken beider Maustasten als Auslöser funktioniert, weil Comanche die Tastatur total blockiert. An einigen neueren Spielen mit DOS-Externen (Doom und Co.) beißt sich PCXdump noch die Zähne aus, doch mit immer neuen Versionen (zur Zeit gibt es schon PCXdump 9.0) wächst auch die Zahl der Spiele, aus denen man Grafiken stehlen kann.

Beide Programme gibt es bei jedem guten Shareware-Händler gegen eine geringe Kopiergebühr. Nach einer Probezeit von gut zwei Wochen müssen Sie beide Programme bei den Autoren registrieren; das kostet bei PCXdump rund 50 Mark, bei Screen Thief 60 Mark.

(bs)



Screen Thief schreibt auch das bekannte GIF-Format, kommt aber mit vielen Super-VGA-Auflösungen nicht zurecht.



PCXDUMP 9.0 wird ständig vom Programmierer erweitert und kommt auch bei neueren Spielen meistens sofort zurecht.

Sowohl Screen Thief wie auch PCXdump arbeiten nach dem



# Wenn Sie's mit solchen Feinden zu tun haben.....



Wir suchen noch  
Distributoren!

dann sollten Sie sich mit GameStar-Pro.  
Die Spielsteuerung, die alles zusammen bringt.



**THE JOW DIAN ENTERPRISE CO., LTD.**

Taipei World Trade Center Rm. #6C10

Tel: 886-2-725-1950 (Rep.) Fax: 886-2-725-2053



»House of Fortunes«

# REINE GLAUBENSACHE

**Und nun die Ziehung  
Ihres persönlichen  
Schicksals – alle Anga-  
ben wie immer ohne  
Gewöhn.**

**D**er Aberglaube bestimmt unseren Alltag. Wer blickt nicht verstohlen ins Horoskop beim Durchblättern der Tageszeitung, bemüht das Lotterglück mit Zahlen, die auf dem Geburtsdatum der Schwiegermutter basieren oder unter-

schreibt einen Wartungsvertrag, um die bösen Geister der PC-Abstürze milde zu stimmen? Fortgeschrittene Opfer heidnischer Leichtgläubigkeit pflegen nicht nur angesichts schwarzer Miezekätzchen ehrfürchtig zu erstarren, sondern stürzen sich auf die erstbeste Wahrsagerin mit Kristallkugel (...die sich bei näherem Hinsehen auch schon mal als emsige Putzfrau entpuppt hat, die arglos eine ordinäre Bowlingkugel polierte).

Doch was tun, wenn einem nach einem kontinuierlichen Blick in die Zukunft gelüftet, die örtliche Schamanin aber gerade ihren Kururlaub in Bad Ragaz verbringt? Das heilspendende Orakel der Neuzeit, im Volksmund auch »PC« genannt, verhilft zu einer Audienz beim digitalen Ebenbild von Rosemary West. Diese Dame mag hierzulande weniger bekannt sein als der Bildungsminister von Sachsen-Anhalt, gilt in den USA aber als prominente Zukunftsdeuterin. Freilich berichtet in diesem schönen Land auch mindestens eine

Zeitung pro Woche, daß Elvis noch lebt...

Auf fünf verschiedene Weisen deutet das Programm Ihre Zukunft. Die erhellenden Texte erscheinen nur in Englisch auf dem Bildschirm. Als Basisdaten benötigt »House of Fortunes« lediglich Namen und Geburtstag des Opfers; das aktuelle Datum entnimmt es der Hardware-Uhr Ihres PCs. Bei den einzelnen Abteilungen, die Sie besuchen können, geht es um Astrologie (konventionelle Sterndeuterei), Tarot (Kartenlegen), Kristallkugel (Blick in die Zukunft), I Ching (Schicksalsdeutung per Münzwurf-Analyse) und Numerologie (die Bedeutung Ihres Namens wird mathematisch analysiert).

Die Vielfalt täuscht; alle Programmteile speisen Sie mit bekannten Allgemeinplätzen ab, die man sich ähnlich zurechtdeuten kann wie das Blabla aus dem Zeitungshoroskop. Werden die englischen Texte, welche Ihr Schicksal weissagen wollen, gar per Zufallsgenerator erzeugt – oder ist es nur mein schlechtes Karma, welches solche freverlichen

Gedanken ausbrütet? Wiederholtes Besuchen der Kristallkugel-Session bewirkt jedenfalls immer wieder andere Aussagen. Der vorsichtige Handbuchautor wußte schon, warum er auf Seite 11 etwas von »keine dieser Wahrsagetechniken konnte wissenschaftlich bewiesen werden« murmelte.

Der Technik-Fan bekommt bei der neuen CD-ROM-Version von House of Fortunes wenig Erhellendes geboten. Die hochauflösende, aber schlichte Grafik ist untere Mittelklasse. Zu jeder der fünf Wahrsagevarianten gibt's ein kurzes digitalisiertes Videoclip mit Rosemary West zu sehen. Leider sitzt die Dame bevorzugt in finsternen Kammern und liest monoton ihren Text herunter – sprechender Grauschleier im Briefmarken-Format. Und wenn uns die Sterne nicht hold gesonnen sind, entsteht irgendwo Elisabeth Tessier ihrer Astrogruft und wird eine deutschsprachige Version dieses Humbugs produzieren.

## HOUSE OF FORTUNES

**Hersteller:** Villa Crespa Software (Import u.a. durch Jaysaft, Köln)

**Preis:** ca. DM 100,-  
**Hardware-Minimum:** 386er mit Festplatte, VGA, CD-ROM und Maus.

**Praktischer Nutzen:** Schlapp. Beantwortet nicht mal die Frage »Wer wird Deutscher Meister?«.

**Originalitätsfaktor:** kauzig.  
**Mögliche Folgeschäden:** Anschaffung einer schwarzen Katze, die nur das teuerste Futter frisst und ihre weiße Designer-Cauch vollhaart.

**Das PC-Player-Fazit:** Hakuspakus!



Fünf Varianten der Zukunftsdeutung liefern gleichermaßen fragwürdige Ergebnisse



Rosemary »Wer ist das?« West erläutert im Duster-Video rechts oben die Technik des Kristallkugel-Deutens

**Ihre DMV-Versandabteilung**

**Games Unlimited**  
INHABER: CHRISTIAN MANN  
55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1  
Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 92

**PC  
MIGA  
NES**

**Mega Drive  
MEGA CD  
Neo Geo**



**Junge Frau verrät die größten Geheimnisse der Liebeskunst. Jeder lernt noch etwas dazu. Kostenlos. Nur Tel.-Geb. 6 versch. Themen! Tabulos.**

Deine Chance für neue Kontakte  
7000 Anrufer/innen täglich!

**LIVE**

**Telefon-Party**  
(Mit bis 10 Personen gleichzeitig reden!)

**Treffs · Spaß · Unterhaltung**  
**24 Stunden Live-Party**

**00239.129.3802/3/5**

**00611.411.993/4/5/6/7**

## Simulationen

ADD Alpha Matrix	65,00
Art Wars	60,00
Archipel	38,50
ATP and ATP Transport	70,00
Burning Steel	70,00
Brut. Adams Race	34,50
Car & Drive	71,50
Dev Planet	99,00
Die Amine	65,00
Die Caves	65,00
Die Caves II	65,00
Cybernetic	42,50
Delta	70,00
Delta IV	70,00
High Earthball	65,00
High Earthball II	65,00
I. F.R. 1500s Fight	70,00
Fight Soldiers 2.0	70,00
Flame	65,00
FLG Companion	84,50
FLG Companion II	84,50
FLG Companion III	84,50
FLG Fighter II	70,00
Kilobits	70,00
Kilobits II	70,00
Mon. trough	70,00
Mon. trough II	70,00
Parley's Starship	64,50
Printer Mastering II	64,50
Ready for the Stars	70,00
Ready for the Stars II	70,00
Secret Wars	65,00
Secret Wars II	65,00

## Strategie Abenteuer

Art Attack	65,00
Art & P. Commander	65,00
Art & P. Commander II	65,00
Battle Isle	65,00
Battle Isle II	65,00
Battlemore	70,00
Battlemore II	70,00
Battlezone	70,00
Battlezone II	70,00
Cosmo Pack I	84,50
Christmas 1993	65,00
D-Day	84,50
D-Day II	84,50
Der Paktizer	70,00
Die Caves	65,00
Drugs to Savage	70,00
Hasbal	70,00
Hasbal II	70,00
Hasbal III	70,00

Lieferung per Nachdruck: Preis + 1,75  
 Preisliste: 450 DM Versandkosten + 4,-  
 Preisliste: 450 DM Versandkosten + 4,-  
 Preisliste: 450 DM Versandkosten + 4,-

High Command	7800
Arms Race	72,00
Locomotion	60,00
Navigation	70,00
Neurons	70,00
Populism	71,00
Style of Engagement	70,00
Self Team	70,00
Seven Cans of Gold	65,00
Spacemaster II	70,00
St. Thomas	70,00
Synapse	70,00
Synthes	70,00
Synthes II	70,00
Utopia	70,00
V for Victory	65,00
Video Drive	65,00
Xenobots	65,00
Stellar Commander	34,50

Alban Beezel	25,50
Black Eye	72,50
Black House	72,50
Black House II	72,50
Blue Bonnet	38,50
Congress Cowboy	38,50
Crimes	65,00
Discs	70,00
Fire of Fumes	71,00
Kenny's Fun House	65,00
INKA 2	65,00
INKA 2 II	65,00
Labyrinth	65,00
Mac Donald	65,00
Manly Kenzair	65,00
May's Beem 2	65,00
Ozic	65,00
Paradise Dream	65,00
Paradise	65,00
Perseus	65,00
Silverball	65,00
Snake	84,50
Ser. Ninja	65,00
Star Straks	65,00
The Catapult	38,50
Trojan	65,00
Trojan II	65,00
Trojan III	65,00
Wing Commander 2 - Speech 680	65,00

Business Reforms	75,50
Warrior	79,00
Captive II	71,00
Daughter of Sappho	71,00
Dear Mr. A. & Z.	25,00
Dione 2	70,00
Endless	70,00
Genesis	74,75
Hearts	71,00
Highway	65,00
Lemon	32,50
Manus Mammus 2	70,00
Quantum Case	109,00
Sea & Sky	70,00
Serene of Mosley Isle	70,00
Shadowgate	53,50
Shogun Underworld	70,00
Tietel zum Teil auf CD I	
PC Hardware	
Synerisette/848 DX40 M6 VLB	
RAM RMA, 250 MB HD, 1055	
720x450 I AM,	
Turismo, Mouse	1999,-
Minisur 14 (35 cm) NR	400,00
Monitas 14 (35 cm) NLR	400,00
Monitas 15 (37 cm) NLR	760,00
Soundblaster 2.0	94,00
Soundblaster 2.5 CUI	109,00
Soundblaster 16 ASB	180,00
ProAudio/SoundWave	316,00
Spektrix SPK	30,00
SoundStorm	30,00
CD-ROM Memory DS	370,00
CD-ROM Tumbler 240	600,00
SIMM 1 MB5 70	25,00
SIMM 4 MB5 70	270,00
Sequentials	
ST 4300 2MB	49,00
ST 1390 340 MB	27,00
ST 2500 430 MB	59,00
ST 2500 340 MB	27,00
ST 2500 420 MB	69,00
Utopia 2.0	70,00
Grafikaugen	
Utopia 2.0 II	70,00
Wetters, Dynamax pp	295,00
ELISA Winter 1000	49,00
Hardware	
Hardware	
weitere Artikel auf Anfrage	

St: des Friedens Z  
 130714 Chipin  
 Tsl: 130714 Chipin  
 Tsl: 130714 Chipin  
 Tel. 01 1700787 / 03361 5246

Waldsee

IKARION SOFTWARE GmbH • Herrn Beckers • Postfach 1760 • 52019 Aachen



# KR

## FOLGE 56 "BOBOI"

WÄHREND STARKILLER UND TRANTOR DEN TRENN-SEKRETÄR BEFREIEN, ENTRÄTSETZT DR. BOBO DAS GEHEIMNIS DES SPIELSTUHN-DIREKTE. PROMPT GEWINNT ER DEN STREIK-COMMANDER-WETTBEWERB UND NIMMT DIE TRILLIONEN CREDITS MÜNTER AUF DEN KOPF. STORY: HEINRICH SENFORD, LEHARPT: BOBO SCHNEIDER, GRABIER: KOLLE BOYKE



HMM... KRAUPEICH MIR NUR EINEN PLANETEN ODER GLEICH EIN GANZES SONNENSYSTEM?

KEINE SORGE, DER EIGENTUMER IST EIN GUTER ALTER FREUND VON MIR UND...

DREI! WILL ICH NICHT DIE ENTDECKUNGSREICHEN JAHRE VERGESSEN, IN DENEN ICH VON UNTERBEZAHLTEN WISSENSCHAFTLERN FÜR EINEN KLEINEN GANOVEN SCHUFTETE!

HEY! WURDEN ICH NICHT FREUNDLICH ERWEISE LOS BIN DEN BOSS?





# PC PLAYER

## TIPS & TRICKS

ab Seite

■ Inca 2.....	96
■ Anstoß.....	98
■ Alone in the Dark 2.....	100
■ Labyrinth of Time.....	107
■ Doom.....	110
■ Bundesliga Manager Pro.....	108
■ Burntime .....	108
■ Dungeon Hack .....	108
■ Pirates Gold.....	108
■ Prince of Persia 2 .....	108
■ Silverball .....	108
■ Silver Seed.....	108
■ Transarctica.....	108
■ Yo! Joe.....	108
■ Oxyd Magnum.....	109
■ Technik-Treff.....	116



(pfeilt 1.5. gerech)  
35000 Zuschauer  
Mausklick  
1. Halbzeit  
Galt... (1) für  
Grün... (E. Frankfurt)  
Ein... in der  
Spitz... einem Stürmer



In Maze Center, facing north



## Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Varing, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruberstr. 46 a, 85386 Paing.

### BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für besonders gelungene Komplettlösungen vergeben wir eine Prämie von 500 Mark. Andere veröffentlichte Beiträge werden mit einem Wunschspiel honoriert. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch Bankverbindung und das gewünschte Spiel anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (>Word- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Künstler ohne Malprogramm dürfen sauber gezeichnete Werke natürlich auch auf Papier einsenden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

Nach dem Intro finden wir uns in der Haut Atahualpas wieder und müssen zunächst eine Prüfung bestehen. Entweder man schießt sich nun den Weg durch steinerne Kämme frei, oder versucht es mit Weisheit: Dazu nehmen Sie der Wache die Feder ab und bringen damit die erste Figur zum Lachen. Der auf der Erde liegende Stein wird nun in die Wasserrinne über der Statue gelegt, und das erste Gitter fährt hoch. Nachdem mit dem anderen Standbild genauso verfahren wurde, ist die Prüfung bestanden, und man darf am Rot der Weisen teilnehmen. Da sich Klein-Atahualpa nicht zurückhält und Kelt anpöbelt, werden Sie von El Dorado ausgewiesen. Draußen stiftet uns die geliebte Dona Angelina an, das Tumi zu entwenden und die Sache selbst in die Hand zu nehmen.

Es bleibt einem also nichts anderes übrig, als die Coca-Blätter vom Pfahl zu nehmen und diesen über der Tür rechts anzubringen. Danach wirft man mit einem Stein nach der Wache und versteckt sich hinter dem Wall. Wenn der Wächter unter dem Tarbochen erscheint, zieht man am Strick des Pfahles, und nach einer schönen Animation gehört das Tumi uns. Atahualpas Temperament folgend werden alle Kämpfer zerstört, die sich in den Weg stellen. Leider ist El Dorado nicht zufrieden und sperrt Sie in die Kabine des Luftschiffs. Dort spielt man am »Computer«, bis Kels Gesicht erscheint und wir in den Laderaum gelangen. Hier öffnen Sie das Rohr in der rechten Ecke des Raumes und entnehmen ihr das Brechisen, welches es ermöglicht, die Vodka-Kiste aufzubekommen. Man entnimmt eine Flasche des beliebten Getränks und füllt es in das Rohr. Wieder in der Kabine betätigen Sie den Gashebel, und nach einer erneuten Meldung von Kelt befinden Sie sich in einem Kampf. Durch Kommentare des Vaters gestört geben wir unser Bestes, doch das Luftschiff wird zerstört, und man muß sich von nun an mit der Rolle El Dorados begnügen.

Als erstes werfen wir einen Anker auf Kels Schiff. Sie fliegen weiter darauf zu, und er erklärt, daß ein Zusammenstoß unvermeidlich sei. Weiter geht's zu einer Freundin Kels. Um zu der Astrolagin zu gelangen, muß man nun eine Karte malen. Sie folgen Kels Anweisungen, wobei man die Meilenangaben genau beachtet, und schon findet man sich in einer Animation wieder. Automatisch wird Yuno über Aguirres Pläne unterrichtet, und die nette Dome verspricht, uns zu helfen. Sie stellen die Antennenanlage auf den Astroiden ein, und Yuno beginnt mit den Berechnungen. Danach muß man eine Lokomotive reparieren. Zunächst nehmen Sie die Brechstange auf und manövrieren mit ihrer Hilfe den Abseilhaken aus den Instrumenten der Lok. Dann-ält man die

## KOMPLETTLÖSUNG

# INCA 2

**Marka Lehmann stand sa im Banne dieses neuen Caktel Visian-Spiels, daß er sich tapfer bis zum Schluß durchkämpfte.**



Seirolle und läßt mit der Brechstange Wasser in die Lok hineinlaufen. Nun öffnen wir das Füllventil, nachdem der Lederriemen entfernt ist. Ein Klick auf die Zündsteuerung und es gibt Feuer im Ofen. Nur noch den Vorwärts-Hebel betätigen und die Lok rollt an. Nach drei Minuten Ballerei findet man sich in einer Gratte wieder. Sie sammeln alles auf (Hammer, Flasche, Löffaden, Schüssel und Rasierer aus dem Schrank) und eilen zum Aktenschrank. Mit dem Rasierer wird der Strick von der Schublade gelöst, und nachdem man den Schlüssel durch den Sand gezogen hat, kann man ihn benutzen. Die Akte in der Schublade enthält unter anderem die Kombination für den Panzerschrank (1, 8, 3). Jetzt säubern wir die Handräder mit dem Quecksilber und betrachten das Innere des Schrankes.

Nach zwei Wochen erhält El Dorado von Yuna die Informationen zur Zerstörung von Aguirres Astroiden. Man begibt sich nun auf die Reise, um auf drei Planeten je eine Gewalt abzuholen. Im Tumi schalten wir den Computer ein und stecken einen Kristall in die Gedächtnislücke. Jetzt können Sie wählen, welchen Planeten Sie zunächst anfliegen. Einmal im All angekommen schießt man mit Raketen auf die Gegner, lehnt jedoch die Verfolgung dankend ab. Auf dem Planeten A sehen Sie sich zunächst die Stengeln etwas genauer an, und greifen zu den Palmenblättern, mit denen die Spur freigelegt wird, die zum Mangrove führt. Um den Ibis loszuwerden, wirft man eine Auster nach dem Affen, der kurz nach ihrer Ankunft auftaucht. Eine weitere Auster zerschlagen

wir mit dem Hammer auf dem falschen Felsen. Sie heben die magische Perle auf und reiben sie an dem im Nest befindlichen Jade-Ei. Nach dem Gespräch mit dem Waldgeist gelangt man zu einem hilfsbereiten Eingeborenen. Wir stecken dem Krokodil das Jade-Ei in die rechte Augenhöhle und die Perle in die linke. Schließlich gelangt man zu einem Krater. An dem Waldgeistes Eingang nehmen Sie die beiden Zepher und betreten die Höhle. Die Kalebasse wird zerschlagen und die Hölften eingesteckt. Draußen stellt man die Zepher und ein Hahlspiegell (Kalebassenhälften) auf die Pfeiler. Nachdem wir den anderen Spiegel auf dem Schlusstein postiert haben, zerspringt der Glaskörper und wir können eine Gewalt niederlegen.

Nach einem Kampf gelangt man zu Planet B. An der Felswand befestigen Sie den Abseilhaken am Felsblock und schlagen ihn mit dem Hammer fest. Danach schlingt man den Löffaden um die Wurzel über uns und bringt das andere Ende des Seiles am Felsbrocken an. Sie entfernen die kleinen Steine, und nachdem der Fels noch einen Stoß erhalten hat, fällt dieser in die Tiefe hinunter und wir gelangen hinauf. Oben angekommen dürfen Sie ausgiebig an den Gebetsrollen spielen, bis uns Lama ein Tritonshorn überreicht und zu einer heiligen Stätte führt. Dort nimmt man die Kette aus der Öffnung und befestigt diese an der Spitze des Gebäudes. Wenn der Blitz einschlägt, hallt man die entstandene Platte mit Hilfe der Brechstange aus der Form heraus. Vor der Lawine wird das Rundholz aufgestellt und mit dem Lederriemen zusammengebunden. Die Platte hängen Sie an den Riemen und geben Lama das Horn. Im Tempel schnappt man sich den Wasserschlauch, schlägt mit dem Hammer ein paar Stalaktiten von der Decke und läßt diese in der Sonne schmelzen. Sie fangen Wasser mit dem Schlauch auf und leiten es in die Schale. Der Glaskörper zerspringt und El Dorado legt die zweite Gewalt ob.

Nach dem Verlassen des Planeten folgt ein sehr ausgiebiger Kampf. Nachdem alle Gegner zerstört sind, fliegt man auf den grauen Planeten zu. Man nimmt der Wache den Schmuck ab, indem man mit dem Rasierer die Kette zerschneidet. Die linke Falltür wird aufgebrochen und der Schmuck in den Vertiefungen angebracht (Hammer benutzen). Sie betätigen sämtliche Knöpfe bis auf den letzten, so daß der Schlüssel nicht beleuchtet ist. Die andere Falltür ist wieder offen und wir blockieren sie mit der Brechstange. Dann drücken Sie den letzten Knopf, der herausfallende Schmuck wird aufgesammelt und in die nächste Falltür eingesetzt. Damit ist das letzte Rätsel gelöst und wir dürfen bei Inzi, der Sonne, den Abspann bewundern. (fw)



# RAN AN DIE PREISE!

und Nr. 1-9 im 2er-Paket zu sagenhaften DM 79,-

## 1 4D Sport Boxing

Sport: Klopfen Sie sich in der Weltgrößten nach oben! Beim Kampf der Polygon-Boxer dürfen Sie den Backwinkel frei bestimmen. Blaue Veichen in Nahaufnahme... (Handbuch dt. 3,5')  
DM 39,-

## 3 Game Pack III

Fünf Spitzenspiele im Paket: F19 + Jack Nicklaus Unlimited Golf + Grand Prix Unlimited + Life & Death + Gin King (3,5')  
DM 49,-

## 5 Ragnarok

Strategie: Kämpfen Sie mit Verstand und Spitzwitz gegen die nordische Götterwelt.  
DM 39,-

## 7 Nigel Mansell

Sport: Begleiten Sie Nigel Mansell auf seiner Tour durch den Grand-Prix-Zirkus (Handbuch dt. 3,5').  
DM 39,-

## 9 Star Control II

Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis! Kontakt mit netten Aliens, Raumschiffen mit weniger netten Aliens und stets einem kosmischen Geheimnis auf der Spur. (Anl. deutsch; 3,5')  
DM 39,-

## 11 Szenario

Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen - Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege, Wetter u. v. m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5').  
DM 29,-

## 2 Rex Nebular

Adventure: Haarsträubende Science-Fiction-Parodie in Adventure-Form: Weltraum-Macho Rex Nebular landet auf einem Planeten, dessen männliche Bevölkerung im großen Krieg der Geschlechter von Frauen ausgerottet wurde (Handbuch dt. 3,5').  
DM 39,-

## 4 SimLife für Windows

Simulation: Während Politiker über die Gefahren der Genforschung diskutieren, verwalten Sie mit SimLife Ihren PC kurzerhand in einen Mutations-Spielplatz. (Anl. dt.; 3,5', für Windows).  
DM 49,-

## 6 WaxWorks

Horror: Ein Rollenspiel für Spieler mit starken Nerven und noch stärkeren Magen - dekoriert mit reichlich blutstügender Grafik. (kompl. dt.; 3,5')  
DM 49,-

## 8 Yoi Joal

Mit Wurfstein und Klappern gegen das Böse dieser Welt. Ein Actionspiel der Extraklasse mit Solo- und Partnermodus. (Anl. dt.; 3,5')  
DM 49,-

## 10 Les Manly lost in L.A. + Volfield

Krimi: In Hollywood werden immer mehr Filmstars - kann Les Manly die Verbrechen auflösen? (kompl. dt.; 3,5')  
DM 59,-

## 12 Laplink XL

Datenübertragung von Rechner zu Rechner (kompl. dt.; 3,5'; mit ser. Kabel)  
DM 66,-

Nur solange der Vorrat reicht!

# TOP SHOP

Die Bestell-Hotline:  
08121/769-102  
oder fix faxen:  
08121/769-103

## 13 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrograf zum Gestalten von Grafiken (kompl. dt.; 3,5'; für Windows)  
DM 99,-

## 15 PC-Stylus (ser.) Die 3-Tasten-Maus in Stirnform

Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. MS Maus Kompatibel; kompl. dt. (mit Tasche und Halter)  
DM 124,-

## 17 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0

Navigator - der Copilot für MS FS 5 - Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt.; 3,5'; für Windows).  
a) Navigator: DM 89,-  
b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5'): DM 139,-  
c) Beides zusammen: DM 199,-

## 14 Turbo Anti-Virus

Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.; 3,5')  
DM 69,-

## 16 Mitsubishi Hotelführer

Suchen, Finden, Buchen in Sekundenschnelle - Infos zu 7000 Hotels, 2.500 Städten und 40 Ferienregionen (kompl. dt.; 3,5')  
a) DOS - Version: DM 99,-  
b) Win - Version: DM 129,-

## 18 Privata

Doppelte Buchführung endlich auch für den privaten Bereich: Familienbudget, Haushaltsbuch, Fahrtenbuch, Reisekosten, Angebotsvergleich, Banküberweisung u. v. m. (kompl. dt.; 3,5')  
DM 99,-

Ja Ich bestelle gegen:

☐ Bankleitzug Inland: + DM 6,- Bankverbindung: BLZ  
Kto. Bank

(Für gültig mit Unterschrift - sonst Lieferant gegen Nachnahme)

☐ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,- (nur innerhalb Deutschlands)

☐ Nachnahme Inland: + 9,- ☐ Nachnahme Ausland: + DM 15,-

DMV Software  
Postfach 1146

85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.  
Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-9) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

1	000132	4	000366	7	000122	11	000312	15	000252	17b	000272
2	000092	5	000332	8	000302	12	660742	16a	000282	17c	17a + 17b
3	000342	6	000322	9	000162	13	660726	16b	000296	18	000262

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-9) zum Sonderpreis von DM 79,-

Meine Adresse: 040450

Name

Strasse

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen! (Bei Medienbrüchen der gesetzliche Vertreter.)



## Setzen Sie auf die Jugend

Langfristig ist es mit Sicherheit die optimale Taktik, vor allem auf junge Spieler zu setzen. Kaufen Sie immer zwei oder drei möglichst junge Spieler und bauen Sie diese auf. Billiger kommen Sie nicht an interessante Leute, und ein 20-jähriger 3er-Stürmer bringt auch beim Verkauf bereits ordentlich Geld. Verpflichten Sie (wenn möglich) nur Spieler, von denen Sie auch bis zum Spielende nach der zehnten Saison etwas haben.

## Verhandlungs-Strategien

### 1. Mit den Sponsoren:

Durch Anklicken von »Verhandeln« können Sie bekanntlich versuchen, die bestehenden Angebote in die Höhe zu treiben. Die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Verhandlungspartner aussteigt, nimmt nach jeder Verhandlungsrunde zu (erst beträgt sie 10 Prozent, dann 20, etc.). Es ist sinnvoll, immer das gerade schwächste Angebot zu steigern, da dann ein Ausstieg des Unternehmens nicht besonders weh tut. Hat man nur ein Angebot, sollte man sofort annehmen.

### 2. Mit den Spielern:

Bieten Sie das niedrigste mögliche Gehalt, nimmt der Spieler mit 1/7 Wahrscheinlichkeit an. Bieten Sie die höchste Stufe, beträgt die Annahmewahrscheinlichkeit 7/7 (im Klartext: es kloppt immer). Bei der Vertragslänge kann nicht unbedingt davon ausgegangen werden, daß ein Spieler immer einen möglichst langen Vertrag haben möchte. Jüngere, noch entwicklungsfähige Spieler sind eher an zwei (oder höchstens drei) Jahren Vertragsdauer interessiert, um damit beim nächsten Vertragsabschluß ein höheres Gehalt fordern zu können.

Ältere Spieler wollen dagegen möglichst langfristige Verträge. Ein-Jahres-Verträge sind zwar für den Verein sehr vorteilhaft, bei den Spielern aber nicht sonderlich beliebt und werden jeweils nur in 40 Prozent der Fälle akzeptiert.

## Strategien fürs Geldverdienen

Zusätzliche Überschüsse können grundsätzlich auf zwei verschiedene Arten erwirtschaftet werden: Entweder durch Senkung der Kosten oder durch Steigerung der Einnahmen.

Am leichtesten zu Geld kommt man durch Spielertransfers ins Ausland. Versuchen Sie deshalb Ihre 5er-, 6er- und 7er-Spieler regelmäßig dort anzubieten (auf gute Farm achten!). Wenn Sie nur ein einziges Mal Glück haben, sind die Kassen plötzlich voll. Es ist z.B. eine riskante (aber vielleicht sehr lukrative) Variante, sofort in der ersten Saison einen jungen 6er-Spieler mit einem 1-Jahres-Vertrag zu

## TIPS VOM PROGRAMMIERER

# ANSTOSS

**Berufener als jeder Bundestrainer ist Spieldesigner Gerald Kähler, wenn es um sein Sport-Strategiespiel »Anstoß« geht. Für PC-Player-Reader plaudert Gerald aus dem Nähkästchen und verrät seine Erfolgsstrategien.**

verpflichten, um im zweiten Jahr das große Geld zu machen (wenn sich ein Abnehmer findet). Eine weitere Variante ist der kontinuierliche Aufbau von jungen Talenten (bis Stufe 3), die dann relativ teuer verkauft werden können.

Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie die Gehälter in einem vertretbaren Rahmen halten. Immer nur Top-Gehälter kann sich auf Dauer nur ein Verein mit internationalen Erfolgen oder erfolgreichen Spielerverkäufen leisten. Wenn Sie dann überraschend aus dem Europapokal fliegen oder sich nicht einmal qualifizieren, können Sie sich warm anziehen. Es kann z.B. sehr geschickt sein, immer nur Verträge von Spielern zu verlängern, die sich gerade in einer Formkrise befinden. Diese fordern tendenziell weniger Geld. Abgewertete Spieler mit hohen Gehältern bringen Unruhe in die Mannschaft; versuchen Sie sich so schnell wie möglich von diesen zu trennen.

## Spielmacher und Libero

Ein Libero sollte erfahren (mindestens 30 Jahre), spielstark (ab 5) und in guter Form sein (mindestens 10). Haben Sie einen Spieler, der diese Grenzen überschreitet, kann dieser als Libero eingesetzt werden. Hat ein 6er-Kicker nur Form 9, ist er aber natürlich immer noch geeignet. Diese Werte gelten auch für den Spielmacher, das Alter spielt bei ihm aber keine Rolle. Fehlt Ihnen ein geeigneter Spieler, erhalten Sie einen Abzug (-1) für Ihr Mittelfeld.

## Die Farmwerte

Hier eine kleine, sorgfältig ausgewählte Sammlung von Hinweisen, die nicht im Handbuch stehen. Auch diese Liste ist lange nicht vollständig. In »Anstoß« gibt es hunderte von Einflußgrößen auf die Farmwerte, um ein möglichst realistisches System zu erreichen.



Werden wenigstens 7 (12) Chancen erarbeitet, gibt es einen (zwei) Bonuspunkt(e) für die Mittelfeldspieler; bei einer Mittelfeldstärke von über 16 sind 9 (13) Chancen notwendig, ab einer Stärke von 24 müssen sogar 11 (14) Möglichkeiten herausgearbeitet werden.

Werden nur drei oder noch weniger Chancen herausgearbeitet, verliert dagegen jeder Mittelfeldspieler einen Punkt, bei starkem Mittelfeld (über 16) auch noch bei nur 4 Chancen, ab einer Stärke von 24 auch bei 5 Chancen.

Werden gar keine Chancen herausgearbeitet, verliert jeder Mittelfeldspieler zwei Punkte.

Sollte das gegnerische Mittelfeld weniger als 3 Chancen erarbeiten, erhält jeder Mittelfeldspieler (für gute Defensivarbeit) einen Bonuspunkt (bis Stärke 16 beim Gegner). Hat der Gegner einen Mittelfeldwert zwischen 16 und 22, genügen auch noch 3 Chancen, ab 22 werden Ihre Spieler auch bei 4 gegnerischen Chancen noch aufgewertet.

Bei 7, 8, 9 (Grenze je nach Stärke des Gegners, siehe oben) oder jeweils mehr Chancen des Gegners wird wegen mangelnder Defensivarbeit bei jedem Mittelfeldspieler ein Formpunkt abgezogen. Verwandeln die Stürmer alle sich bietenden Chancen (mindestens eine), erhält jeder Stürmer einen Bonuspunkt.

Bleibt ein Stürmer 4 Spiele am Stück ohne Toreffolg, verliert er einen Formpunkt.

Spielt die Mannschaft »zu Null«, steigt die Form des Torwarts und der eingesetzten Verteidiger um einen Punkt; bei mindestens 7 gegnerischen Chancen sogar um zwei Punkte.

Werden 3 oder 4 Gegentreffer kassiert, verlieren Torwart und Abwehr je einen Punkt; ist Ihre Abwehr stärker als der Sturm des Gegners, zwei Punkte (nur bei höchstens 12 gegnerischen Chancen).

Bei 5 oder 6 Gegentoren verlieren Torwart und Abwehr je 2 Punkte, ist Ihre Abwehr stärker als der Sturm des Gegners, sind es 3 Punkte.

Bei 7 oder noch mehr Gegentoren gehen je 4 Punkte verloren, ist Ihre Abwehr stärker als der Sturm des Gegners, sind es 5 Punkte.

Werden alle gegnerischen Chancen verwandelt, verlieren der Torwart und die Abwehrspieler einen weiteren Punkt.

Ein Spieler, der fünf Spiele am Stück bestritten hat, verliert einen Formpunkt (bei Torhütern und Verteidigern sieben Spiele).

Ein Spieler, der sechs Spiele nicht gespielt hat, obwohl er einsetzbar gewesen wäre, verliert einen Formpunkt.

Hat ein nicht eingesetzter Spieler eine Farm über 12, verliert er jeden Spieltag einen Formpunkt.



Ein Spieler, der in der 1. Halbzeit ausgewechselt wird, verliert einen Farmpunkt (nicht bei Verletzung). Der Trainingsschwerpunkt »Einzeltraining« steigert die Farm dieses Spielers um 2 Punkte (Farm unter 10), sonst um einen Punkt (bis maximal 15).

Verursacht ein Verteidiger einen Elfmeter, verliert er zwei Farmpunkte.

Schwere Fehler des Torwarts bei Rückpässen kosten jeweils einen Farmpunkt.

Neu eingekaufte Spieler beginnen zwischen 6 und 14 Punkten.

Je weniger Stürmer spielen, desto mehr Platz haben diese, und desto größer ist ihre Treffer- und damit Aufwertungschance.

Spieler, die konstant schlechte Farm haben, sollte man als Freistoß- und Elfmeterschütze benennen, um eine Abwertung zu verhindern.

Bei guter Mittelfeldleistung in den Schlussminuten noch einen oder zwei Mittelfeldspieler einwechseln, da diese ebenfalls aufgewertet werden (»Ich war dabei«).

Bei »zu Null« Spielstand in der Schlussphase noch einen oder zwei Verteidiger einwechseln, um auch hier den Bonus mitzunehmen (bzw. zu sichern). An dieser Stelle eventuell auch Torwartwechsel vornehmen.

## Auf- und Abwertungen

1. In der Winterpause und am Saisonende:

1er-Spieler benötigen 3 volle Einsätze und 3 Teileinsätze in einer Saison für eine Aufwertung.

2er-Spieler brauchen jeweils die doppelte Anzahl (nur wenn Alter unter 30!).

Ein Spieler kann zunächst in der Winterpause aufgewertet werden und dann nochmals am Saisonende.

Stürmer (oder auch andere Spieler) steigen auf, wenn sie eine bestimmte Anzahl an Toren (Liga + Pokal) in einer Saison erzielt haben. Je höher der Spieler kommen will, desto mehr Tore pro Saison muß er natürlich schießen.

Von 1 auf 2: 4 Tore

Von 2 auf 3: 7 Tore

Von 3 auf 4: 13 Tore

Von 4 auf 5: 20 Tore oder 14 Ligafeldtore

Von 5 auf 6: 25 Tore oder 18 Ligafeldtore

Von 6 auf 7: 30 Tore oder 23 Ligafeldtore

Eine automatische Zurückschubfung bei Ladehemmung in der nächsten Saison findet nicht statt.

2. Nur am Saisonende:

Andere Auf-/Abwertungen sind auf die Durchschnittsform ihrer Spieler in der aktuellen Saison zurückzuführen. Ab einer Durchschnittsform von 13 wird ein Spieler normalerweise aufgewertet (60 Prozent), ist er schlechter als 7, verliert er meistens einen Stärkewert (60 Prozent). Hat ein Spieler gar einen Durchschnitt besser als 16, hat er gute Chancen, sogar

um zwei Punkte befördert zu werden. Ist er dagegen schlechter als 4, droht eine Abwertung um 2 Punkte. Stärkere Spieler (ab Spielstärke 5) haben es bei den farmbedingten Aufstiegen etwas schwerer.

Ein 3er-Spieler, der mindestens 30 Ligaspiele in einer Saison mitgemacht hat, steigt zum 4er auf.

Spieler, die in einer ganzen Saison in keinem Bundesligaspiel zum Einsatz kamen, werden automatisch um einen Punkt abgewertet. Dies gilt auch für Spieler, die einer Saison an mindestens 14 Spieltagen verletzt oder gesperrt waren. 6er-Spieler (oder besser) werden auch dann abgewertet, wenn sie in einer Saison nicht mindestens 10 volle Einsätze absolviert haben. Kassiert ihre Abwehr weniger als 40 Gegentreffer in einer Bundesligasaison, wird automatisch ein Verteidiger aufgewertet (nicht von 6 auf 7). Natürlich kann unter Umständen auch nur eine Abwertung ausgeglichen werden.

3. Nur in der Winterpause:

Auch in der Winterpause finden farmwertbedingte Auf- und Abwertungen statt. Je weiter der Spieler über 8 Durchschnittspunkte ist, desto größer die Chance auf eine Aufwertung. Hat er weniger als 12 Punkte, ist er jedoch auch abwertungsgefährdet. Erst ab 12,0 Punkten können Sie sicher sein, daß keine Abwertung erfolgt.

## Die Spielweise

Eine Änderung der Spielweise hat folgende Konsequenzen:

Brechstange	Sturm +2	Abwehr -4
Offensiv	Sturm +1	Abwehr -2
Kontrolliert	offensiv	Normaleneinstellung
Vorsichtig	Sturm -2	Abwehr +1
Defensiv	Sturm -4	Abwehr +2
Abwehrriegel	Sturm -6	Abwehr +3

## Sonstige Tips

Vermeiden Sie Trainingslager in Euphorie-Situationen, ein Krach kann immer auftreten und der ist besonders bitter, wenn es gerade so richtig gut läuft. Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, daß die normalen Trainingschwerpunkte sich jeweils nur für das nächste Spiel auswirken (die Farmpunkte bleiben natürlich). Elfmetertraining ist also, ebenso wie z.B. Gymnastik, nur für das nächste Spiel entscheidend. Lediglich die Abseitsfalle ist längerfristig orientiert.



Es ist sehr sinnvoll, seinen Platz wirklich gut zu pflegen (vielleicht alle fünf Spieltage?). Dadurch können insbesondere viele Bänderverletzungen vermieden werden.

Spielen Sie immer mit »Ausländerbeschränkung: real«. Das bringt vor allem im Mehrspieler-Modus viel Spaß.

Die Spielweise »Brutal« steigert die Leistungsfähigkeit Ihrer Mannschaft um 10 Prozent, »Hart« immer noch um 5 Prozent. Ein bereits verwundeter Spieler bringt allerdings nur noch 80 Prozent seiner Leistung, so daß dieser Vorteil durch einige Gelbe Karten schnell verbraucht sein kann. Analog dazu führt »Fair« zu 5 Prozent und »Lieb & nett« zu 10 Prozent Verlust.

Spielen Sie nie länger »Hart« oder »Brutal«, der Kräfteverschleiß macht Ihre Mannschaft sonst sehr schnell ziemlich fertig. Sie sollten sich solche Manöver für schwere Europapokalachten aufheben!

## Zum Thema

### »FC Bayern München«

Das Gerücht, der FC Bayern München würde in »Anstoß« in irgendeiner Form benachteiligt, muß als lächerlich zurückgewiesen werden. Auch die gemeinen Gesänge der gegnerischen Fans entsprechen nur der Realität.

Zum Schluß noch der Insider-Tip überhaupt (Psssst!). Will man gegen einen Amateureverein unbedingt gewinnen oder muß man einen hohen Rückstand aufhalten, gibt es eine recht gute Taktik. Man beginnt mit drei starken Mittelfeldspielern und vier Verteidigern. Gleich nach dem Anpfiff wechselt man sofort einen Verteidiger aus (kostet natürlich einen Farmpunkt, man nehme also einen 1er-Verteidiger) und bringt einen zusätzlichen Mittelfeldmann. Dieser ist aber bei einem Amateureverein egal, da es der Fall wäre, wenn man gleich mit vier Mittelfeldspielern beginnen würde. Damit kann man mehr Chancen herausarbeiten (der Gegner allerdings auch). Das ist aber bei einem Amateureverein egal, da die eigene Abwehr hoffentlich stark genug ist, während die Amateure doch große Probleme mit Ihrem Sturm haben sollten...

Übrigens: In vielen Mailboxen und bei einigen PD-Versendern können Sie mittlerweile Datensätze mit »richtigen« Spielernamen erhalten, fragen Sie doch einfach mal nach. Viel Spaß und Erfolg!

(Gerald Köhler/h)

**B**evor wir zur Komplettlösung schreiben, ein paar einleitende Worte von den Dunkelkammer-Experten aus unserer Redaktion. Eine generale Garstigkeit von Alone in the Dark II sind die Action-Sequenzen. Auch Spieler mit blenden Reflexen werden bei so manchem Gefecht gegen eine Überzahl bewaffneter Gegner verzweifeln, die im Gegensatz zu Ihrer Spielfigur unbegrenzt viel Munition besitzen. Speichern Sie vor jedem Duell brav, haben Sie leichte Gegner mit bloßen Fäusten weg und lassen Sie nirgends Munition zurück. Wenn mehrere Zombies angreifen, dann sollten Sie die Typen in enge Passagen locken, bei denen sie sich gegenseitig mit ihren Schüssen treffen.

Nachdem die Intro abgelaufen ist, wird's gleich furchtbar ernst. Sie stehen neben einem am Boden liegenden Zombie-Gärtner, der in wenigen Sekunden aus der Bewußtlosigkeit erwachen wird – gleichzeitig sollen Sie die Kopierschutzabfrage meistern. Um mit diesem Meisterstück französischem Spielde signs fertig zu werden, drücken Sie erst die Pausen-Taste (P). Dann greife man zu Spielkartenschaublonen und Handbuch, finde den richtigen Code, entriegle die Pause durch einen beliebigen Tastendruck und gebe den Funktionstasten Code ein.

Der Zombie rappelt sich indes auf und wird mit ein paar Kopfklopfen oder Fußtritten besiegt – an diese halbe Portion wollen Sie doch keine Munition verschwenden? Das Thompson-Maschinengewehr samt Patronen mitnehmen; wir können's gleich gut gebrauchen. Auf dem Weg zum Haus kommen Ihnen zwei Untote entgegen, die sich schon darauf freuen, endlich mal ihre neuen Schrotflinten auszuprobieren. Putzen Sie die beiden Typen weg, aber gehen Sie nicht zum Haus! Die Tür bleibt verschlossen; außerdem warten dort nur zwei weitere Gegner. Untersuchen Sie lieber die Löwenstatue am Rande des Heckenlabyrinths näher: Ein wenig schubsen und schon hat man den Eingang freigelegt.

### Grüner Daumen, blaue Bohnen

Jetzt unbedingt speichern, denn ein paar wüste Schießereien stehen an. Von rechts kommt der erste Gegner geschlurft; haben Sie ihn besiegt, läßt er ein Foto zurück. Gehen Sie dann die erste Abbiegung nach unten – noch ein Gegner, aber wenigstens gibt's ein paar nette Gegenstände zum Einsammeln; vor allem das Seil ist wichtig. Die Spielkarte prägen wir uns gut ein; sie wird noch von Bedeutung sein. Sie gehen den Gang zurück und setzen auf der »Hauptstraße« solange den Spaziergang fort, bis Sie auf eine Kreuzung stoßen. Nach oben gehen, um einen Gegner zu erwischen; nach unten-links, wo der nächste Zombie ein Buch hinterläßt.



## ALONE IN THE DARK 2

**Schön und schwer: Die Zombie-Bekämpfung bei Infogrames' aktuellem Horror-Adventure hat ihre Tücken. Mit unserem kleinen Spuk-Leitfaden meistern Sie die schaurigsten Puzzles.**

Jetzt wieder geradeaus und dann nach rechts; den Haken auf sammeln, aber Vorsicht mit den Spielkartefeldern. Sie dürfen nur die Kara-Karte berühren; alle anderen töten Ihre Spielfigur ohne Vorwarnung. Außerdem lauten in diesem Bereich zwei weitere Zombies herum, die man schleunigst beseitigen sollte.

In dem lauschigen Gewölbe wird man natürlich von einem Gegner begrüßt. Dann widmen wir uns der Kiste, schubsen sie ein wenig nach vorne und finden hinter ihr eine Spielkarte und ein Notizbuch. Die Karte mit dem Altar benutzen, der am hinteren Bildrand materialisiert ist. Das Schattengespenst wird ausgeknockt, der Lohn ist ein schöner Säbel. Benutzen Sie den Haken, woraufhin er automatisch mit dem Seil verknüpft wird; auf diesen Kombi-Gegenstand kommen wir später noch zurück. Nun die Stufen hinaufklettern, um wieder in das Labyrinth zu gelangen.

Wir gehen nach links, um die Ecke und dann die erste Abzweigung nach links. Erneut um die Ecke und weiter voran. Sie kommen an einem Busch mit einem Gesicht vorbei (hier gibt's nichts Interessantes) danach geht's in die Abzweigung links (von Ihrer Spielfigur aus gesehen). In dieser Passage trifft man

auf einen Jägersmann, der beseitigt werden muß – haben Sie aber unbedingt noch etwas Munition für den nächsten Gegner auf! Die tentakeligen Äste läßt man durch wiederholten Einsatz mit dem Säbel verschwinden. Halten Sie dabei genügend Abstand und Ihnen kann nichts passieren.

Um die Ecke ist der Labyrinth-Ausgang, doch vorher kommt noch ein sehr schwerer Gegner. Nachdem Sie den Typ mit dem MG-Holzbein besiegt haben, sammeln Sie das Papier und die Energie-trank Flasche auf. Stellen Sie sich direkt vor die Statue; die Umrisse einer Tür sind erkennbar. Den (mit dem Seil verbundenen) Haken benutzen, woraufhin der Durchgang geöffnet wird.

### Keller-Geister

Vorsicht vor Fehltritten! Wir sammeln das 5-Cents-Stück, die Papirtüte und die Kurbel auf. Langsam zu dem toten Mann gehen; neben ihm liegen ein Buch und ein Pfeifenreiniger. Jetzt direkt vor die Tür stellen, den Zeitungsausschnitt und anschließend den Pfeifenreiniger benutzen – schon haben wir den Schlüssel. Damit öffnen wir die Tür, betreten den nächsten Raum und dürfen uns erstmal mit einem Gegner herumärgern, der kurzerhand den Abgrund hinuntergeschubst wird. Die Schrotflinte auf sammeln und zur Stunduhr gehen. Seitlich von der Uhr hin stellen und die Kurbel benutzen; wenn sich nichts tut, verändern Sie die Position der Spielfigur etwas und probieren's erneut (solches Feintuning wird später noch öfters nötig sein).

Wir betreten die neu entstandene Tür und benutzen den Lift. Den fröhlichen Zombie-Musikanten weg-pusten und den Haken auf sammeln. Sie öffnen die weiße Tür und betreten den nächsten Raum. Das Schneidbrett mitnehmen, das sich als Notwaffe einsetzen läßt. Die nächste weiße Tür öffnen und zwei weitere Gegner besiegen.

Um die folgende Tür auf zu bekommen, müssen Sie solange auf die Spielkarten-Blöcke schießen oder schlagen, bis alle vier Karo zeigen.



Ein Kara-Quartett öffnet die Tür

Der Durchgang öffnet sich, damit rauscht auch der nächste Untote heron und ein paar Schrotkugeln später betreten wir den Raum mit dem Spielautomat. Hier das 5-Cents Stück benutzen und als Gewinn die beiden Jetons einsammeln. Klopfern Sie

die Regale ab, um eine Flasche Whiskey und weitere Bücher mit Hintergrund-Informationen zu entdecken. Beim Hinausgehen stößt man auf einen spärlich bekleideten Zombie. Er läßt ein Weihnachtsmann-Kostüm in dem Sack zurück, das man zur Belustigung tragen kann – einen spielerischen Nährwert hat es aber nicht. Zurück zum Hauptraum mit den Stulen und die Treppen aufgehen.

## Erdschoß-Exkursion

Auch wenn Sie das Begrüßungskomitee überstehen haben, sollten Sie sich nur sehr vorsichtig nach rechts bewegen. Geht man zu dicht an der Steinstatue vorbei, läßt sich deren Schwert, das unerträglich unserem Helden folgt – abhauen ist nicht. Es gibt nur einen Weg, um dieses Problemchen zu lösen: Nachdem Sie den Spielstand gewissenhaft gespeichert haben, sollten Sie den Standort des kleinen Kochs ausmachen, der zwischen Treppe und Küche pendelt. Dann gehen Sie dicht genug an der Statue vorbei, um das Schwert »aufzuwecken«. Stellen Sie sich vor den Koch und warten Sie, bis das Schwert auftaucht. Im letzten Moment zur Seite gehen, der Koch wird zum Ersatzopfer und das Schwert wird Sie nicht mehr belästigen – wenig liebenswürdig, aber notwendig.



Wenig Respekt vorm Weihnachtsmann: Das Küchen-Bataillon kennt kein Pardon

In der Küche beseitigen wir etwaige Rest-Zombies und nehmen dann den Wein und das Giftfläschchen mit (beim Fenster). Das Gift benutzen, um einen vergifteten Wein nach Art des Hauses zu erhalten. Verlassen Sie die Küche durch den Hinterausgang, um in das Zimmer mit dem Weihnachtsbaum zu kommen. Vom Baum pflückt man eine Billardkugel, geht durch die nächste Tür und findet sich in der Halle wieder. Jetzt sind wir gerüstet, um uns das Obergeschoß vorzunehmen.

## Im 1. Stock

Der obligatorische Zombie wird weggeputzt, dann öffnet man die Tür. Gehen Sie im Flur nach rechts und dann durch die erste Tür auf der linken Seite – noch ein Gegner. Er hinterläßt einen Stock mit Degen. Mitten im Zimmer steht eine Maschine, mit der die Billardkugel benutzt wird, woraufhin das Bücherregal zur Seite gleitet und eine Tür preisgibt. Wir sammeln die Derringer-Pistole auf, gehen in den Flur zurück und betreten den Raum am Ende des Ganges. Die körperlosen Arme lassen sich im Schwertduell nur besiegen, wenn Sie den Stock-Degen benutzen. Danach sammeln Sie als Belohnung ein zerfetztes Papier auf und gehen über die Treppe wieder ins Erdschoß zurück. Gegenüber der Statue mit dem Schwert befindet sich in der Eingangshalle eine verriegelte Tür (man erkennt sie an der Luke, die am oberen Rand angeklebt ist). Sie stellen sich direkt neben diese Tür und legen den vergifteten Wein ab (Position etwas variieren, wenn's nicht sofort klappt). Die Flasche verschwindet hinter der Tür, die wenige Sekunden später aufgeht. Um die herauswankenden Zombies braucht man sich nicht zu kümmern; das Gift leistet ganze Arbeit. Die Tür ist jetzt offen und Sie gehen zur Jukebox,

der Statue plazieren Sie die Krane und gehen dann durch die Tür oben in die Nische mit der geheimnisvollen Bodenplatte. Nimmt man das Amulett, das hier liegt, wird unser Held schwebenderweise ins Dachgeschoß befördert.

## Krach unterm Dach

Studieren Sie die neue Nachricht und verlassen Sie den Raum. Zwei Bäsewichte werden beobachtet, dann nimmt man sich Granate und Schlüssel. Gehen Sie durch den Torbogen in die Raummitte, wo Sie die Dublane mit der Spielzeugkiste Modell »Springfelle« benutzen, um eine Quaste zu erhalten. Hinausgehen und die letzte verschlossene Tür öffnen. Es gibt nur eine Möglichkeit, um den Killer-Clown zu vernichten. Stellen Sie sich vor den Durchgang zum Schlagenraum und werfen Sie die Quaste dort hinein. Der Clown wird der Quaste folgen und von den Schlangen verputzt werden. Danach folgen Sie in dieses Zimmer (kommen den Reptilien aber nicht zu nahe) und gehen durch den Kamin. Wieder im Erdschoß angekommen laufen wir über die bekannte Treppe in den ersten Stock und betreten den ersten Raum rechts, das Billard-Zimmer. Mit dem neuen Schlüssel öffnen wir endlich die Tür am anderen Ende dieses Raumes.

Sie können nichts daran ändern, daß unser Held an dieser Stelle erwischt wird. Warten Sie in Ihrer Zelle, bis der böse Bube davongeschlurft ist. Benutzen Sie dann den Haken mit der Tür, um zu entkommen. Raus aus dem Raum, die Treppe zum Erdschoß runter und versuchen, durch die Vordertür zu entkommen. Beugen Sie sich Ihrem Schicksal: Es gehört zum Lösungsweg, daß Sie jetzt von der Vooda-Maid gefangen und zum Schiff verschleppt werden.

## Spielfiguren-Switch

Der Held liegt in Ketten, also steuern wir zur Abwechslung das kleine Mädchen. Sie ist sehr geschickt und findet auch in kleinsten Nischen Platz, kann aber keine Waffen benutzen oder große Türen öffnen. Zuerst stellen wir uns direkt vor das Holzgitter und bearbeiten es mit »verschleiben«. Durch den geschaffenen Durchgang gehen und im nächsten Raum Sandwich, Pfefferstreuer und Beutel nehmen. Im Beutel sind leckere Körner, die Sie mit dem Popagai benutzen, um einen verschlüsselten Hinweis zu erfahren.

Bevor Sie durch die andere Tür den Raum verlassen, ist ein Sicherheits-Speichern sehr zu empfehlen. Sobald unsere kleine Heldin von einem Piraten gefangen wird, ist das Spiel beendet. Rausrennen und links halten. Sie landen in einem Raum mit einer kleinen Nische. Abwarten, bis der Pirat in diese Kammer folgt und schwer atmend nach seinem Opfer



**Auf dem Weg zur Luke neben Punkt D muß man die anderen markierten Stationen abklappern, um nicht entdeckt zu werden**

Ausschau hält. In diesem Moment die Nische verlassen und in die entgegengesetzte Richtung rennen. Hat das Timing geklappt, können Sie die zweite Sprossenwand rauflklettern (bei der ersten klappt es wegen der Nähe zum Piraten nicht).

Wir landen auf einem Zwischendeck und speichern nochmal, bevor wir eine weitere Etage heraufklettern. Die nächste Passage erfordert gutes Timing, Glück und Geschick; beachten Sie zur Orientierung auch das entsprechende Bildschirmfoto. Sie müssen sich kurz hinter einzelnen Gegenständen verstecken und dann zur nächsten Deckung rennen. Beim direkten Weg zum Ziel (die Luke mit dem Seil) wird man sonst gefangen. Zuerst versteckt man sich hinter dem musizierenden Piraten (A), dann hinter der linken Kiste (B), dem Fuß in der Mitte (C) und schließlich hinter dem Fuß rechts (D). Neben ihm befinden sich ein wichtiger Gegenstand (Sturmfeuerzeug) und die Luke, an deren Seilen wir nach unten rutschen (steuern Sie das Mädchen genau zum Seil, sonst benutzt sie die Luke nicht).

Heil unten angekommen öffnen wir die Kiste mit dem entsprechenden Verb aus dem Inventar-Menü und nehmen die kleine Kanone. Plaziert man sie, wird automatisch die richtige Position zum Abstellen anvisiert. Jetzt den Pfefferstreuer benutzen und damit zur Kanone laufen, um sie »scharf« zu machen. Wieder in den Öffner/Suchen-Modus gehen und damit zur anderen Seite des Betts laufen, um den Kapitänstabs zu entdecken.

Die Vase vom Regal nehmen und zur Kanone zurückgehen. Die Vase werfen, dann rechts neben die Kanone hinstellen und warten, bis der durch den Lärm angelockte Pirat herinkommt. In diesem Moment das Sturmfeuerzeug mit der Lunte der Kanone benutzen, um den Burschen umzuhaufen.

Sie können jetzt gefahrlos den Durchgang benutzen und sammeln dabei Glocke und Hühnerfuß (auf dem Tisch) ein. Um zu entkommen, müssen wir den Küchenlift mit der bläulichen Tür benutzen. Die Glocke binnem lassen, woraufhin sich dieser Durchgang öffnet. Dann schnell hinein, bevor die Zambie-Köche angelockt werden. Einen neuen Schlüssel nimmt man bei dieser Gelegenheit automatisch mit. Schau an, wir sind wieder im Hays. Den Schlüssel

mit dem Schränkchen benutzen und zwei Gegenstände mitnehmen: Melasse und Eisbehälter. Aus der Küche gehen und im Flur warten, bis ein Zombie angeht. Den Eisbehälter benutzen, woraufhin der Bösewicht auf dem Eiswürfel ausrutscht. Markieren Sie sich die Position des Eiswürfels, wir werden ihn später erneut brauchen.

Die Treppe nach oben gehen. Bevor wir uns dem Flur zuwenden, ein bißchen rechts halten und die Melasse auf den Boden schütten. Der heranstampfende Unhold verfängt sich in dem klebrigen Zuckerzeug und kann uns nicht gefährlich werden. Sie gehen jetzt durch die Tür in den altbekannten Flur, betreten das Billard-Zimmer und nehmen den Jeton aus dem Pool-Tisch.

Gehen Sie jetzt in das Hinterzimmer, wo unser Held vorhin gefangen wurde. Das Mädchen muß gegenüber von dem großen Stuhl stehen und den Kapitänstabs benutzen. Daraufhin erhält sie ein Buch und einen Schlüssel. Zurück in den Flur und links halten; in der Nische mit der Bodenplatte den Kapitänstabs benutzen, um nach unten zu schweben. Laufen Sie Richtung Küche und stellen Sie sich hinter den Eiswürfel, denn ein neuer Zombie kommt angeht. Auch er wird ein Opfer der Rutschpartie und wir können wieder in die Küche gehen und die Glocke benutzen, um den Lift zu aktivieren.

## Detektiv im Piratenschiff

Die kleine Ausräuerin wird jetzt erwischt, doch Sie steuern erneut den Helden, in dessen Reichweite sich der neue Schlüssel befindet. Halten Sie längere Zeit die »rechts«-Taste gedrückt, bis Sie den Schlüssel eingesackt haben. Benutzen, befreien, den Piraten verhaften und dessen Schwert mitnehmen. Den Raum durch die Tür verlassen und die nächsten Gegner zerschneiden. Ein Pirat hinterläßt ein Stückchen Lunte. Im Raum gegenüber Ihres Gefängnisses finden Sie außerdem eine Zange (auf dem Tisch), einen Schürhaken (beim Kamin) und einen Schlüssel. Hinausgehen, nach links marschieren und mit dem Schlüssel die nächste Tür öffnen. Ein weiterer unterer Freibeuter muß besiegt werden, der Ihnen ein explosives Faßchen hinterläßt.

Jetzt das Zimmer verlassen, ans Ende des Flurs gehen

und die Tür rechts öffnen. Wenn Sie den Piraten besiegt haben, können Sie eine Weste und etwas Munition auf sammeln. An die zweite Weste kommt man, indem das Fußbretter zur Seite geschoben wird. Im letzten Zimmer um die Ecke gibt es nichts Essentielles zu holen. Wenn Sie den (sehr ekligen) Piraten dort besiegen, winkt etwas Munition und ein weiterer Lebensenergie-Trank. Allerdings dürfte man mehr Lebenspunkte bei dem Angriff verbrauchen, als der Trank einbringt. Auf zur nächsten Leiter!

Eine Etage weiter oben halten wir nach dem Schlafraum der Piraten Ausschau. Solange Sie keinen Krach machen (oder die Tür am anderen Ende öffnen) schlummern die Untaten friedlich weiter.

Benutzen Sie das Fäßchen mit Schießpulver; die Spielfigur setzt es automatisch an einer strategisch wichtigen Stelle ab. Verlassen Sie den Schlafraum durch die Eingangstür und betreten Sie das Zimmer direkt gegenüber. Den einzelnen Piraten schnell beseitigen, bevor er aufwacht. Gehen Sie zu der Seite der Kanone, an der die Drähte zu sehen sind, und benutzen Sie die Zange.



**Während der Held nicht ganz freiwillig sein Mittagsschläpfchen nachhält, macht sich der Nachwuchs nützlich**

Die Kanone ist jetzt frei und soll umgedreht werden. An dieser Stelle muß man sich wirklich pixelweise an die richtige Position herantasten. Aktivieren Sie das »schieben«-Verb und lassen Sie so an der Kanone herum. Die Spielfigur sollte schräg hinter der Kanone stehen. Haben Sie die richtige Stelle gefunden, schnell zweimal hintereinander auf die Taste drücken, bis sich das gute Stück endlich um 180 Grad dreht. Jetzt noch die Lunte mit der Kanone benutzen, mit dem Schürhaken anzünden (Modell »Immerglüh« oder was?) und Bumm – die Piraten-Ruhestätt sieht wieder aus als ein Ikea-Schlafzimmer vor Montagebeginn.

Bergen Sie das Galdsäckchen aus den Überresten und benutzen Sie es im Gang, um die Aufmerksamkeit zweier Kombiösen-Zambies zu erregen. Die beiden Typen öffnen beim Herauskommen eine Tür, durch Sie noch erfolgreicher Dezimierung des Küchen-





Ein Groß vom Hühnerfuß macht der Vaoodoo-Lady zu schaffen

personal's gehen. Der dicke Koch hinterläßt eine Metallkarte, mit der Sie die letzte Tür öffnen. Dahinter lauert allerdings die Voodoo-Brut, die den schlappen Helden erneut in die Pfanne haut. Wenn der Detektiv wehrlos von der Decke baumelt, ist es wieder an der Zeit, die Steuerung des kleinen Mädchens zu übernehmen.

Den Lao-Stab mit der Statue benutzen, die daraufhin zur Seite rutscht und eine Geheimtür preisgibt. Den Raum betreten und den Hühnerfuß benutzen, woraufhin die Bösewichtin vom Dienst effektiv den Dienst quittiert. Die Steuerung wechselt jetzt wieder zu unserem Helden, der sich ausgerüstet endlich den Oberpiraten One Eyed Jack vernaknöpft.

## Der Endkampf

Gehen Sie durch die Tür direkt hinter Ihrer Spielfigur und dann die Leiter hoch zum Deck – speichern! Das Schwert kann man nicht rechtzeitig erreichen; also muß unser Held die Reste seines alten Waffenarsenals in die Beseitigung der Angreifer investieren. Ein Pirat läßt einen Haken zurück, den wir auf-sammeln und so ausgerüstet den Mast hinaufklettern. Oben angekommen wartet schon der nächste niederträchtige Schubser; wenn Sie nach ein paar Kugeln übrig haben, sollte er aber kein großes Problem mehr darstellen. Benutzen Sie dann den Haken mit dem Seil, um zum anderen Mast rüberzuschlittern. Schnell nach einen Gegner wegputzen und

dann etwa von der Mitte des Balkens aus aufs Boot springen (vorher speichern!).

Nach der Landung schnappen Sie sich schnelligst das Schwert von One Eyed Jack, der kurz darauf erscheint. Bevor Sie sich ihm widmen, müssen Sie das an den Mast gefesselte Mädchen mit der Zange befreien. Dann am anderen Ende des Schiffs die Leuchte von der Kanone pflücken, um die vorzeitige Selbstzerstörung zu verhindern. Erst jetzt nehmen Sie sich One Eyed Jack im Duell wahr; er kann nur mit seinem eigenen Schwert besiegt werden (Achtung: nachdem er das erste Mal am Boden liegt, steht er nochmal auf). Schließlich paddeln Sie mit dem Mädchen an Bord aus der Höhle heraus, während das Schiff zerstört wird. Ein knickiges Schlußbild ist der Lohn für Ihre Mühen. (hl)



Der Einer mit Steuerfrau paddelt dem Happy-End entgegen



Der Heisse Draht zu Super-service und fairen Preisen:

07556 / 710300

DON'T PANIC!?

Dies ist längst nicht ALLES\* was wir haben; ihr bekommt GAMES und Zubehör FÜR:

PC; CD-ROM; TUTTI AMIGA;  
CD32; MAC + MAC CD;  
ATARI FALCON

# TOPGAME

Programm	BMPEG								
A-Train	DV	98,90	Frisch! Phänix	DV	78,90	Parasit Gold	DV	98,90	Besuchen Sie unseren Handelspartner in Bamberg
Acas over Europe	DV	79,90	Gauntlet Knight	DV	70,90	Polos Quest 4	DV	85,90	
Alone in the Dark II	DV	82,90	Goal	DV	64,90	Privater	DA	86,90	Wizard Computer
Ambermoon	DV	69,90	Goblins 3	DV	85,90	Privateer Special Operations	DA	41,90	96047 Bamberg
Analisis	DV	69,90	Hatbird	DV	85,90	Privateer	BV	40,90	
Archon Ultra	EV	57,90	Head Guns	DV	92,90	Sam & Max	DV	88,90	
Aufzeichnung Ost	DV	89,90	Inca 2	DV	89,90	Shadow Caster	DA	85,90	
Battle Isle 2	DA	92,90	Incredible Toons	DV	85,90	Silverball	DV	92,90	
Beförge	DA	92,90	Indy 4 Adv	DV	92,90	Sim City 2000	DV	89,90	
Champion Columbus	DV	89,90	Indy Car Racing	DV	79,90	Simon the Sorcerer	DV	92,90	
Comanche	DV	89,90	Innocent until Caught	DA	62,90	Software Manager	DV	88,90	
Comanche Mission Disk 2	DV	89,90	Jurassic Park	DV	71,90	Star Trek II	DA	85,90	
Cyberace	DV	79,90	Kingmaker	DV	71,90	Star Trek II	DA	85,90	
Das Schwarze Auge 2	DV	85,90	Legend of Kyandia II	DV	78,90	Stonekeep	DA	85,90	
Die Seidler	DA	85,90	Lemmings 2	DA	65,90	Syndicate Data Disk	DV	41,90	
Doon	DA	85,90	Links 300 Pro	DA	59,90	T.F.Z.	DA	88,90	
Dungeon Master II	DA	85,90	Libri Civil	DA	73,90	The Dig	EV	40,90	
Ella II	DV	78,90	Mad News	DV	85,90	Turmoil II	DA	71,90	
Fire & Ice	DA	84,90	Machwarrior II	DA	78,90	Ultima 8 - Pagan	DA	92,90	
Flight Simulator 5	DV	146,90	Mortal Combat	DA	87,90	X-Wing Max Disk 2 B-Wing	DV	41,90	
Formula 1 Grand Prix	DA	92,90	Pacific Strike	DA	85,90	X-Wing Upgrade Kit	DV	92,90	
			Pinball Fantasies	DA	84,90	Zapfen	DV	82,90	

— Kostenloser Katalog anfordern  
— DA = englische Version, DA = deutsche DA = komplett Deutsch  
— Versandkosten: Lieferung per Post mit 10,00 DM Vorauskassa durch EC-Scheck 7,50 DM (Ersatz zzgl. 7,- DM, UPS-Geld auf Anfrage. Ausland nur gegen Vorauskassa, Gebühr befreit)  
— Vorbereitungen sind jederzeit möglich

— Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten  
— Bei Anmeldeversicherung berechnen wir 20,- DM  
— Spiele die mit \* gekennzeichnet sind, werden bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
— die abgebildeten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Programm  
— Händleranfragen erwünscht

— Kein Ladenvorverkauf! Abholung nach best. Absprache möglich  
— Versand mit im Sicherheitskarton, selbstverständlich ohne Mehrwertsteuer (außer wenn ausdrücklich angegeben)  
— alle Aufträge werden sofort bearbeitet  
— alle Angaben beziehen sich auf die aktuelle Spielversion

## TOPGAME

Gewehrstr. 1 86690 Ulfungen  
Tel. 07556/710300 Fax 07556/710399

**R**ainer Burhenne aus Dinslaken hat sich erfolgreich durch das »Labyrinth of Time« von Electronic Arts gepuzzelt. Im folgenden verrät er uns die Tipps für alle Rätsel, die nicht unbedingt in dieser Reihenfolge gelöst werden müssen.

Das Labyrinth besteht aus drei Stockwerken: der unteren, mittleren und oberen Ebene. In der Mitte des Labyrinths schwebt der Schlüsselstein, der alles zusammenhält – ihn gilt es zu vernichten.

Zu Beginn des Spiels haben Sie einen einzigen Quarter bei sich. Vorsicht, verschwinden Sie diese Münze nicht, denn Sie werden mehrere davon im Laufe des Spiels brauchen. Zu mehr Kleingeld kommen Sie nur, wenn Sie die eine Münze mit dem Telefon in der Nähe des »Diners« (Restaurant) verwenden.

In der »Construction Site« (Oberstes Stockwerk) finden Sie drei wichtige Gegenstände: einen Schraubenzieher – damit können Sie die Tür im Süden des U-Bahn-Wagens öffnen. Hinter dieser Tür liegt übrigens der Zugang zur unteren Ebene. Einen goldenen Schlüssel – mit diesem läßt sich eine bestimmte Tür im Hotel öffnen. Und schließlich eine Luftpumpe, die Sie zum Auflösen des eventuell in sich zusammengefallenen U-Bahn-Wagens benötigen.

Hinter der Hoteltür liegt ein »sheet of paper«. Dieses Papier benutzen Sie in der Zeit des Wilden Westens mit der Druckerpresse. Danach hängt man das so erzeugte Poster unter das Schild im Hotel. Jetzt brauchen Sie noch ein sauberes Hemd, welches Sie wie folgt erhalten: In der Mayan Ziggurat (Untergeschalt) finden Sie ein schmutziges Hemd, das Sie in das Hotel bringen. Dort wirft man es in den Wäschschacht. Einige Zeit später taucht das Hemd, jetzt blütenweiß, im Zimmer mit dem Schild auf – wie praktisch.

## KOMPLETTLÖSUNG LABYRINTH OF TIME

# ZEITLOSE BROTKRÜMEL

Wenn Sie sicher durch das  
»Labyrinth of Time«  
navigieren wollen, helfen  
diese Richtungsangaben  
sicher weiter.

In einer Schublade im Wilden Westen entdecken Sie den Messingschlüssel (Brass Key), der die »Wardrobe« (Kleiderschrank) im Hotel öffnet. In diesem findet man ein Tagebuch, das Sie unbedingt lesen sollten, sowie eine Schlüsselkarte (Cardkey), welche zum Teleportieren benötigt wird.

Nachdem man Papier und Hemd richtig platziert hat, erscheint im Tagebuch (Journal) der Geburtstag des Professors. Diese sechs Ziffern (04/08/72) gibt man als Kombination bei der verschlossenen Hatzellur ein. Danach läßt sich die Tür öffnen und Sie gelangen in die Grabkammer. Der Sarg am Ende der Kammer kann geöffnet werden; darin findet man ein Ornament, mit dem sich wiederum eine Tür im »Cretan Palace« öffnen läßt.

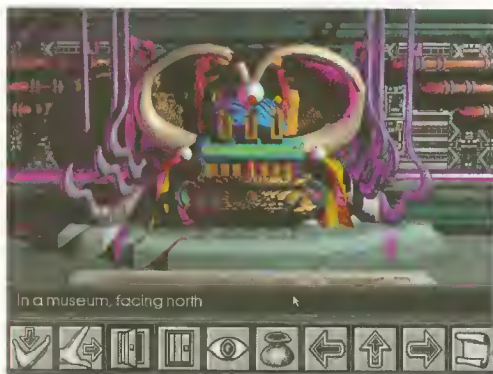
Im »Cretan Palace« kann man den Thron verschleiben und findet einen Tapf Farbe (ab den die Anstreicher vergessen haben?), der sich erst gegen Ende des Spiels als nützlich erweist. Einen zweiten Tapf Farbe gibt es übrigens in der Nähe des »Diners« in einem Wandschrank (Closet). Die Axt mit dem seltsamen Namen »labrys« finden Sie im »Cretan Palace« in einer Art Brunnen.

Die erste Teleporterstation ist der Kontrollraum südlich des »Mirror Maze«. Direkt gegenüber diesem Kontrollraum kann man übrigens den Fahrstuhl des Hotels finden, der direkt in das oberste Stockwerk führt. Der Teleporter wird durch Einstecken der Karte aktiviert. Ein blauer Knopf führt Sie in das Museum (es lohnt sich, alle Monitore anzusehen und die Texte genau durchzulesen). Der grüne Knopf führt hingegen in die Bücherei (Library).

Im Museum steht am Ende eine Alien-Maschine mit drei Hebeln; diese sind alle nach unten zu drücken. Dadurch werden Brückenteile bewegt, durch welche Sie wiederum im Wilden Westen in der Mine endlich die Lare benutzen können. Der Teleporter im Museum funktioniert ähnlich dem im Kontrollraum: Orange führt zum Kontrollraum zurück, grün führt in die Bücherei. Der Teleporter in der Bücherei verwendet auch die gleichen Farben: Blau führt zum Museum und Orange wieder in den Kontrollraum. Die Labyrinthine sind alle relativ einfach zu durchlaufen; trotzdem sind auf den abgebildeten Karten die kürzesten Wege durch die Labyrinthine verzeichnet. Eine Ausnahme bildet das »Medieval Maze« – hier müssen Sie außerdem die südöstlichste Ecke des Lärparks aufsuchen, um einen Helm aufzusammeln, der im weiteren Verlauf gegen Steinschlag schützt. Das Detektivbüro öffnet man mit dem silbernen Schlüssel, der auf der Jukebox im Diner liegt. Haben Sie schon mal eine Münze in die Jukebox geworfen, ist der Schlüssel in die Münzrückgabe gefallen. Im Detektivbüro wartet, wie sollte es anders sein, ein weiterer Schüssel, diesmal der eiserne (Iran). Damit öffnen Sie die Tür an der Zelle im Gebäude des Sheriffs (Wilder Westen).

Das Bergwerk im wilden Westen kann man nur erforschen, wenn Sie die Hebel an der Alien-Maschine im Museum auf dem Mond nach unten umgelegt haben. Dann schieben Sie die Lare (cart) an, und schließen die Türe, sobald Sie drinnen sind. Vergessen Sie nicht, die Lampe und das Schwert mitzunehmen.

Südlich des U-Bahn-Wagens können Sie sich nach unten fallen lassen und landen im »Surreal Maze«, das nicht als Karte gezeichnet werden kann. Ein möglicher Weg durch dieses Labyrinth ist wie folgt: Gehen Sie im ersten Raum nach links, dann drei Räume lang vorwärts, einmal nach rechts und jetzt





# KLEIN & FEIN

## Silver Seed

Bei Silver Seed gelangt man laut Andreas Göbel aus Schwalmstadt ins Cheat-Menü, indem man das Programm durch die Eingabe von »SERPENT« minimal startet. Über dieses Schummel-Menü kann man sich übrigens zur Insel Claw versetzen lassen, die östlich von Sleeping Bull liegt. Dort befindet sich ein Eingang mit einer Katzenstatue. In der dahinter liegenden Höhle kann in einem Raum mit vielen Truhen praktisch alles an Ausrüstung gefunden werden, was das Avatar-Herz begehrt. Eine Truhe ist verschlossen und wird mit ALT-F4 geöffnet. Am anderen Ende der Insel befindet sich ein Dungeon, der eigentlich ein Zugang für die Traumwelt ist.

## Dungeon Hack

Oliver Ueberholz aus Bonn beschäftigte sich mit Dungeon Hack:

Zunächst macht man sich eine Kopie der Datei »aesop.exe«, da diese mitunter zerstört werden kann. Anschließend geben Sie ein: »set aesop\_diag=1«

Das Spiel wird mit »HACK« gestartet; nun bewirkt »A« eine Zerstörung aller Monster, »K« aktiviert den Textmode, »L« läßt Sie durch Wände, Türen und Fenster gehen. Mit »O« zaubert man sich neue Gegenstände – vom Schwert bis hin zu Zaubersprüchen. Der Gegenstand erscheint in der linken oberen Ecke des ersten Inventar-Bildschirms. Schlüssel können jedoch nicht erzeugt werden.

## Bundesliga Manager Professional 2.0

Matthias Preißmann aus Dieburg fand einen interessanten Trick heraus:

Zuerst wählt man das Icon »Einstellungen« aus; dann bewegen Sie den Mauszeiger genau auf die Mitte des Pfeils, welcher sich rechts unten im Kästchen mit der Aufschrift »Hauptmenü« befindet. Jetzt braucht man nur noch die Taste »A« zu drücken und schon hat man eine Stärke von 99 sowie 99.999.999 DM.

## Yo! Joe

René Mangal aus Bonn mühte sich mit diesem Spiel ab, bis er folgendes herausfand:

Tippt man mitten im Spiel »WELTRAUMKALKALAKEN« ein, so kann man mit der Taste »L« einen Level weiter springen. Mit »+« verschafft man sich zusätzliche Leben. Die Anführungszeichen lassen Sie natürlich weg.

## Prince of Persia 2

In Taunusstein wohnt Marco Schreiber, der entdeckte, wie man eine verschlossene Tür durchschreitet: Sie stellen sich so nah wie möglich neben

die Tür und verwandeln sich durch schnelles links-rechts-Drücken der Pfeiltasten in einen Schatten. Daraufhin fällt der leblose Körper durch die Tür bzw. die Gitterstäbe und man kann sich als Schatten wieder in den Körper verwandeln. Da die Figur jedoch immer noch links fällt, klappt dies nur bei linken Türen.

## Epic Pinball/Silverball

Bei beiden Flipper-Programmen funktioniert der folgende Trick von Pascal Sulser aus Balgach in der Schweiz:

Während des Spiels wird die Escape-Taste und anschließend »K« gedrückt. Nun kann der Ball mit den Pfeiltasten gesteuert werden und hohe Punktzahlen sind kein Traum mehr.

## Burntime

Carsten Nerlich aus Meißen entdeckte einen Vier-Spieler-Modus:

Im Verzeichnis »BURN\_GFX« gibt man ein »COPY GAM.DAT GAM.GAM« und kopiert »GAM.GAM«



in das Burntime-Unterverzeichnis »BURNGAME« beispielsweise mit »COPY GAM.GAM C:\BURN\BURNGAME« (unterschiedlich je nach Namen und Position des Burntime-Verzeichnisses). Nun starten Sie das Spiel wie gewohnt und laden das Savegame »GAM.GAM«.

Der Vier-Spieler-Modus ist aktiviert. Zwar sieht der Cursor nun wie ein Fährchen aus, doch indem man auf INFO und dann wieder auf REISEN geht, wird dieses Problem beseitigt. In den Städten liegen jetzt übrigens sogar Rattenfallen oder Fangeisen herum.

## Transarctica

Ulf Merschmalz aus Lippstadt zaubert einen fanta-

stisch ausgerüsteten Superzug mit diesem Trick hervor:

Drücken Sie die Tasten »Strg« und »Alt« gleichzeitig, wobei Sie mit der Maus die obere linke Ecke anklicken (manchmal mehrmals). Dieser Trick in der oberen rechten Ecke hat den gleichen Effekt, nur kämpfen die Gegner nun ebenfalls besser. Die Ecke links unten läßt den Sieg in greifbare Nähe rücken (nur noch zwei gegnerische Züge müssen überwunden werden) und rechts unten wird ein erweitertes Szenario aufgerufen.

## Pirates Gold

Oliver Rist, ein Piratenkapitän aus Hechingen, stellt uns seine Aufzeichnungen zur Verfügung. Wie



bei jeder Disketteneditor-Mogelei gilt hier die Warnung »Anwendung auf eigene Gefahr!«. Macht Euch sicherheitshalber von allen Dateien Sicherheitskopien, bevor Ihr in den Bytes herumfummelt.

Der Spielstand (hat die Endung .SV) wird in einen Hex-Editor geladen. Dort ändert man im Sektor 0000000 diese Werte:

WAS ÄNDERN?	CLUSTER	ÄNDERN IN ERGEBNIS
Mehr Geld	0425-0428	FFFFFFF 16.7 Mio Gold
Mehr Männer	0390-0391	FFFF 65000 Männer
Mehr Waren	0398-0399	D099 39000 Waren
Mehr Lebensmittel	0430-0431	FF02 767 Tonnen/Männer
		C400 196 Tonnen/Männer
		5000 93 Tonnen/Männer
Mehr Kanonen	0396	99 153 Kanonen
		55 85 Kanonen
Mehr Schiffe	0392	02, 03, usw. 2, 3, usw Pirassen

Den Spielstand nur ändern, wenn die Mannschaft per Schiff in eine Stadt gelangt ist und nicht zu Fuß.

## Oxyd Magnum

Schon auf dem Atari ST war Markus Steinmair ein Oxyd-Fan – so ist es also nicht verwunderlich, daß er sich nun auf seinem PC intensiv mit Oxyd Magnum beschäftigte. Herausgekommen sind dabei die Cades und Namen sämtlicher Level, wobei die Meditationslandschaften keine Bezeichnung trugen.



LEVEL	CODE	NAME			
1	12315524	PRIMITIVE LAND	47	96169827	WATERSKI
2	98242163	OUT THE DOOR	48	89062821	TRAP
3	89693796	HOVER ROOM	49	99490654	THE MAGNETIC LAND
4	12343596	CRACKS	50	39284938	
5	93255867	SWAMP OF BALLS	51	17129395	BIG LABYRINTH
6	07659199	TRY IT AGAIN	52	70370609	DEFECTIVE DOORS
7	96549204	JAM	53	23326211	WOODEN PONTOON
8	31222519	LAND OF THE DOORS	54	95626932	GOLF
9	63343665	WHAT'S THAT	55	68165303	PULLER PATH
10	40222617		56	86729336	BILLIARD
11	44598444	MARBLE&MOUNTAINS	57	64194675	FLY BY LIGHT
12	35787325	LASER ROOM	58	86223230	LIGHT & DOORS
13	68099940	MOVING PUZZLES	59	64811274	WORK OR THINK!
14	88815926	BLACK OR WHITE	60	80411666	
15	13236967	WHERE IS IT ?	61	07993986	WATER WHEELS
16	24629215	PULL ME!	62	91069662	KILLING DOORS
17	49344163	SLIDE	63	90262957	THE HUNT
18	11076228	WHO'S THAT BALL	64	83333677	THE RED ROOM
19	65670965	FUPPER	65	89882818	SEED MAILING
20	27763196		66	75562082	DEMOLITION PARTY
21	30124217	LASER ROOM II	67	36485136	LAND OF THE BOMBS
22	70220598	SWAMPLAND	68	56988310	NO MONEY - NO FUN
23	65870799	BLACK HOLES	69	15352071	LAND OF THE RED NOSES
24	20527223	SNOWLAND	70	88079866	
25	06002006	BEACONS ON ICE	71	42447856	LAND OF THE RIVER MOUTH
26	94254906	ONEWAYS	72	6232703	TINMAN
27	86510660	HOVERDOOR	73	67214017	SWAMP & HILLS
28	86993842	LAND OF IMPULSE	74	63838940	THE LONG JUMP
29	98493601	YIN-YANG	75	59147171	BLACKLAND
30	04496947		76	47682221	LAND OF THE BROKEN PIECES
31	62087948	HOOPERBALLS	77	26093418	POST OFFICE
32	64526776	BODYGUARD	78	11676607	SENSOR FIELDS
33	58468944	FOLLOW THE LIGHT	79	69421493	INVISIBLE DEATH
34	14213476	PLUS & MINUS	80	58632123	
35	76231232	CURLING	81	17189650	PUSH IT!
36	27333386	LIGHT PASSENGER	82	53113536	PULLER MAILING
37	18604278	TILT	83	47640135	GRANARY
38	03298891	THE HIDDEN HOLE	84	06979920	TURNSTILES
39	99454196	TENNIS	85	65914917	THE MALL
40	41961156		86	10514120	SWAMP ISLAND
41	76588783	LIGHT PASSENGERS II	87	96204636	STEEPLE
42	85245124	BELT DRIVEN DOORS	88	16550005	WOODLAND
43	52876649	AMMUNITION DEPOT	89	17561760	MIRROR HOUSE
44	50310209	ONLY BLACK	90	34493724	
45	57899374	LAND OF THE FALLING STONES	91	99898913	CLAUSTROPHOBIA
46	13834195	CATCH THE KEY!	92	57587967	ISOLATION
			93	08110454	SHOGUN ISLAND
			94	45289502	SMITHY
			95	48529617	FREE ME!
			96	78059932	HALL OF MIRRORS
			97	43134777	COIN IT!
			98	20061737	FIVE MINUTES
			99	79231045	TWIN ISLANDS
			100	82705689	THE END

Urkunde: 48724993

## KSK DER Versand

4DOS4-02  
# VGA-Copy Pro  
# Grafik Workshop -> Grafik-Hammer  
# Alles für OS/2 2.1 und Windows  
# Monster Bash - neu von APOGEE  
# Zone 88 - tolles Spiel  
# TrueType Fontpaket  
# Kompilier-Programme  
# OXYD - Spiel mit SBlaster-Sound  
# Hyperdisk - Cache

### Wir bieten Ihnen :

# Nur geprüfte Markendisketten  
# Garantierter Virentest  
# Über 10.000 neueste Programme  
# Katalogbestellung mit Klick & Mail  
# "PC-AKTIV" Programm-ABO  
# Bestellungen per Post oder Fax

### BESTELLEN SIE JETZT DIE AKTUELLE SHAREWARE-DISKETTE KOSTENLOS!

Wir führen auch eine  
Riesenauswahl an  
kommerziellen Spielen für  
PC und Amiga  
Gleich Liste anfordern!

## KSK

Mittelstr. 17  
24103 Kiel

Tel. 0431 - 555 603  
Fax 0431 - 555 604

## Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax 1294  
hotline news - 8405

Adren over Europe	DV	86,90
Adren in the Dark 2	DV	86,90
Angels	DV	86,90
Aufzeichnung CD	DV	86,90
Battle Isle 2	DV	86,90
Bartons - CD	DV	86,90
Comanche - Mission Disk 1 + 2	DV	93,90
Das schwarze Auge 2	DA	75,90
Der Pflanz	DA	75,90
Doon	DV	86,90
Dracula Unleashed - CD-Rom	DV	86,90
Dungeon Hack	DV	86,90
Ella II	DV	86,90
Fields of Glory	DV	86,90
Fira - Ice	DV	117,90
Gargantua 5.0	DV	86,90
Gargantua Knight	DV	117,90
Inc 2 - CD	DV	86,90
Indy Car Racing	DV	86,90
Instant World Captain	DV	86,90
Jurassic Park - CD	DV	86,90
Kolumbus	DV	86,90
Larry 6	DV	86,90
Lands of Lore	DV	86,90
Lemmings - More Lemmings CD	DV	86,90
Let in Lore - CD	DV	86,90
Mental Combat	DV	86,90
NHL Hockey	DV	86,90
One Step Beyond	DV	86,90
Orbital Fortress	DV	86,90
Platters Gold	DV	86,90
Proxier	DV	86,90
Speech Pack	DV	41,90
Queen for glory 4	DV	86,90
Return to Zork - CD	DV	86,90
Sea & Max	DV	86,90
Smiling the Soccer	DV	86,90
Sim City 2000	DV	86,90
Strike Commander - CD	DV	86,90
Suber PC90	DV	86,90
Synthesia	DV	86,90
Onia Link	DV	86,90
Terminator Rempega	DV	86,90
TPX	DV	86,90
X Wing	DV	86,90
Upgrade Kid	DV	86,90
Mission II	DV	43,90

Lösungshinweis ab 9.90  
kostenlos Komplettset anfordern!  
Soundblaster 16 Basic 275,-  
Soundblaster 16 Mst CD ASP 409,-  
ORCHID Soundwave 32 495,-  
ORCHID Soundwave 32 329,-  
ORCHID CD-Rom 485,-  
Flight Setek PRO 145,-  
Virtual Pilot 75,-  
LODI Cyberman 125,-  
GRAVIS Joystick Analog pro 79,-  
CD ROM Mitsumi Double Speed 119,-  
# 24 Stunden-Express-Versand 8.89 +

(hw)

**D**ie moderne Technik spielt uns gerne mal einen Streich. So hatten wir in der letzten Ausgabe super-hochauflösende Doom-Karten geplant, diese in letzter Sekunde fertigstellen können und dann macht ein Fehler im DTP Programm aus den schönen Linien verstümmeltes Kleinholz. Deswegen gibt es die Doom-Karten aus Ausgabe 3/94 diesmal nochmal – aber größer, schöner und noch detaillierter. In den Karten sind jetzt beispielsweise auch die Positionen aller Schlüssel und einige besonders gemeine Stellen oder Tricks eingezeichnet. Damit bleibt kein Geheimnis der ersten neun Level von Doom offen.

Natürlich haben wir auch neue Informationen zu Doom. Just zu Redaktionsschluß erschien der Update zu Doom mit der Versionsnummer 1.2, der neben einigen Bug-Korrekturen ein paar technische Neuerungen enthält. So kann man jetzt zu zweit auch per Nullmodem auf Monsterjagd gehen; ein Netzwerk ist allerdings weiterhin für drei und vier Spieler erforderlich. Eigentlich für den Mehrspieler-Modus ist ein neuer Parameter gedacht. Mit »DOOM -nomanster« starten Sie ein Spiel völlig ohne Gegner. Dieser Modus lohnt sich besonders, wenn Sie auf Entdeckungsreise gehen wollen, um die geheimen Level zu entdecken.

## Der geheime Level in Episode 2

Bis jetzt hat sich der geheime Level nach erfolgreichem Vor uns versteckt, sprich, im regulären Modus hat ihn die Redaktion bisher noch nicht erreicht. Mit ein wenig Mägelin kommen wir natürlich hin: Der Eingang versteckt sich in E2M5, hinter einer »Kette« von drei Teleportern. Der erste dieser Teleporter ist in dem Raum mit den vier Alkoven versteckt; an einer Alkove hat der Boden ein Schachbrettmuster und hier SOLLTE eine Treppe entstehen – leider haben wir den passenden Schalter nicht entdeckt; wahr-



In Level E3M6 gibt es gleich zu Beginn einen versteckten Teleporter, der es in sich hat

## NOCH MEHR TIPS ZU

## DOOM

# VERDOOMT NOCHMAL

**Neue Tips, bessere Karten, mehr Infos: Unser zweiter Doom-Players-Guide legt noch mehr Geheimnisse der Programmierer offen.**



Nach der Teleportation stehen Sie auf einem Vorsprung und sehen das blaue Gebäude ohne Decke; zum Springen ist es zu weit weg

scheinlich ist die Treppe timing-abhängig, ähnlich dem Eingang zum versteckten Level in Welt 1.

## Der geheime Level in Episode 3

Hier haben sich die Programmierer ein witziges Puzzle ausgedacht, auf das die wenigsten Spieler kommen. Ganz im Norden des Levels E3M6 befindet sich ein blaues Gebäude ohne Dach; hier ist der Schalter drin versteckt, der Sie zu E3M9 teleportiert. Die blauen Wände sind allerdings absolut stabil und durch nichts niederzureißen.

Der Schlüssel zum Geheimnis ist der Vorsprung direkt südlich vom blauen Rechteck. Auf diesem Vorsprung befindet sich eine Rakete, quasi als Hinweis. Nachdem Sie von einem geheimen Teleporter auf den Vorsprung gebeamt wurden, gehen Sie diesen ganz vorsichtig entlang. Benutzen Sie die Karte um sich genau südlich vom blauen Rechteck zu stellen. Drehen Sie sich zur Wand um, aktivieren Sie Waffe 5 (den Raketenwerfer), prüfen Sie Ihre Health-Punkte (die Aktion tut höchlich weh) und feuern Sie direkt vor sich auf die Wand. Der Rückstoß der Explosion trägt Sie genau vor den Schalter.

## Neue Geheimnisse aus Episode 1

Einige Leser haben uns gefragt, was der Raum im

Norden von E1M8 soll. Er ist nicht zu erreichen und scheint voller Objekte zu sein. Dies ist der »Endraum«, in den der Spieler teleportiert wird, wenn alle normalen Gegner in E1M8 ausgeschaltet wurden. Dieser Raum ist in jedem Fall tödlich, denn die Programmierer haben einen Fußboden gelegt, der auch im »God-Mod« Energie abzieht. Ein weiteres Erforschen dieses Raumes hat also keinen Sinn; hier gibt es keine weiteren Geheimnisse.

Um in E1M7 an eine Menge feiner Sachen zu kommen, muß man ebenfalls etwas Einfallsreichtum beweisen. Zu einem Kanalsystem gibt es nirgendwo Zugang; allerdings kann man von einer bestimmten Säule in den jeweiligen Kanal springen. Wir haben die Stelle in der entsprechenden Karte markiert. Um zu springen, gibt es bei Doom keine spezielle Taste; vielmehr müssen Sie einfach mit der Shift-Taste Anlauf nehmen.

In E1M5 vermißt man schmerzlich einen Weg über die Säurebrühe, die sich gleich in einem der ersten Räume vor einen lockenden Ausgang gesetzt hat. Selbst auf der Karte ist kein Weg zu erkennen. Eine passende Treppe erscheint erst, wenn Sie an einer anderen Stelle durch mehrere kleine, versteckte Räume nach außen gelangt sind (in unserer Karte mit A markiert).

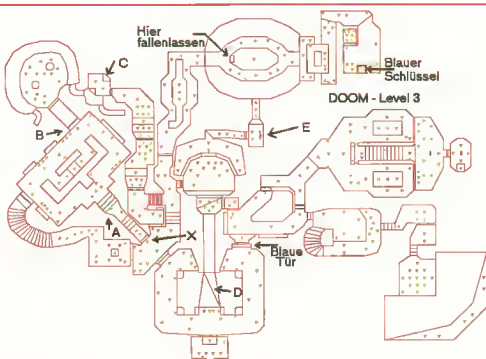
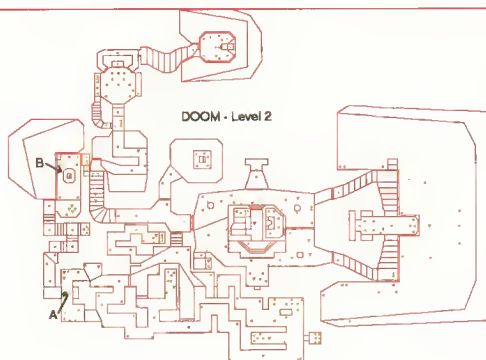
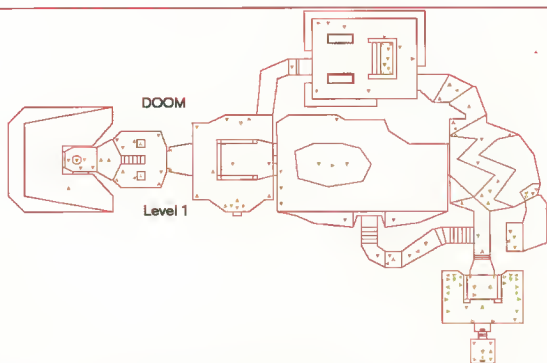
Damit Sie sich mit den Schlüsseln nicht so abplagen müssen, haben wir in allen Karten die Positionen sämtlicher Türen und Schlüssel gekennzeichnet. Die zwei Buchstaben stehen für die Farbe und die Art des Gegenstands; RS bedeutet also Roter Schlüssel, GT bedeutet Gelbe Tür, das B steht entsprechend für Blau.

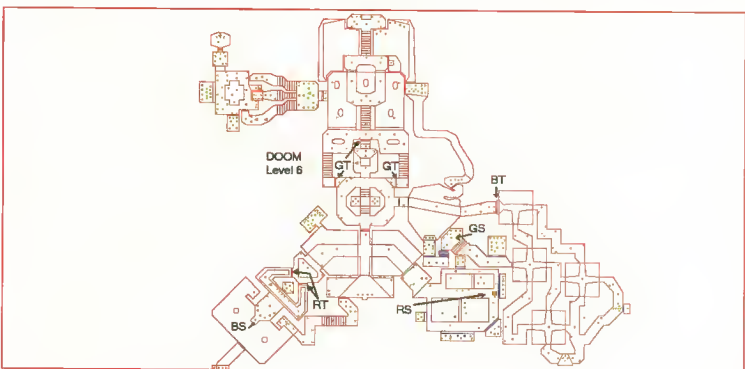
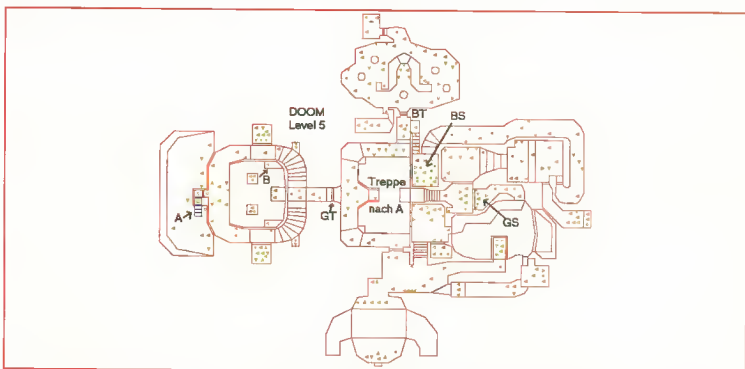
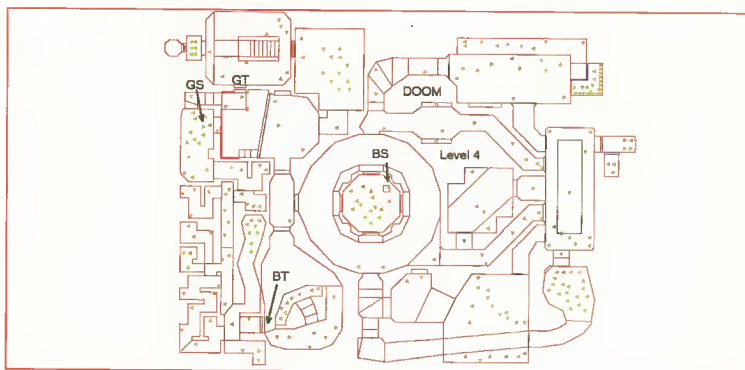
## Und ein paar letzte Korrekturen...

Einige Leser machten uns darauf aufmerksam, daß die Ketensäge und auch die Faust relativ sinnvoll sind. Entgegen der Aussage im Handbuch (und unseres letzten Tips Teils, sorry) bleibt der Berserker-Modus aktiv, auch wenn der Bildschirm nicht mehr rot gefärbt ist. Gerade in den Episoden Zwei und Drei ist dieser Modus in Verbindung mit der Ketensäge das beste Instrumentarium, um sich gegen die Hüllenbrut durchzusetzen. (bs)

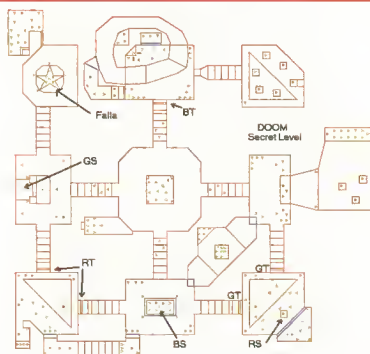
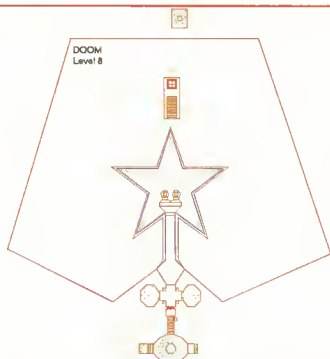
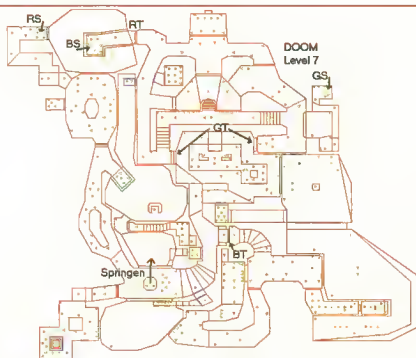


Nachdem Sie die Rakete eingesammelt haben, stellen Sie sich genau an diese Position, exakt südlich des blauen Gebäudes









**O**liver Borgwardt erhält als Belohnung für seine TFX-Aufzeichnungen das Wunschspiel »Aces over Europe«, mit dem er gleich weiterfliegen kann.

### Schummeln

Eine Möglichkeit, ein abruptes Ende der Karriere zu vermeiden, besteht darin, die Pilotendaten durch Backups zu sichern. Der Pilot ist in einem der zehn Slots im Verzeichnis mit Rang und Namen gesichert. Sie merken sich im »Enral ta UNAF«-Auswahlmenü die Position Ihres Piloten. Ist er beispielsweise der erste von oben, dann notieren Sie die Zahl »1«. Nun zieht man von dieser Zahl eins ab (bei einer 1 ergibt dies 0), verläßt das Spiel und kopiert die Datei (hier hieß der Befehl »COPY TFXSAV.0 TFXSAV.1«). Die zweite Möglichkeit besteht in einem rechtzeitigen »Quit to DOS« solange der Flieger noch in der Luft ist, wenn man abstürzt, eine Landung nicht mehr schafft oder gegen die Regeln der UNO verstößt. Daneben gibt es noch einen reinrassigen Cheat: »SHIFT Dr« füllt die Tragflächen des Jägers mit Munition, Raketen und Alustreifen, »SHIFT Mk« gibt eine Erfolgsmeldung aus; die Mission muß jedoch trotzdem noch erfüllt werden.

### Angriff auf Bodenziele

Beim Angriff auf gegnerische Bodenziele werden meist lasergesteuerte Bomben verwendet. Fliegen Sie längliche Bodenziele (wie Brücken oder Landebahnen) so an, daß sie längs unter Ihnen liegen – und nicht im rechten Winkel – da so die Trefferchancen wesentlich höher sind. Am besten kann man die gegnerischen Ziele aufs Korn nehmen, wenn Sie fünf- bis sechshundert Fuß hoch fliegen. Man erledigt zur Not alle Bodenziele mit der Bordkanone, aber es ist bequemer, die Waffen mit der rechten Shift-Taste + D nachzuladen. Es ist nicht empfehlenswert, einen Bombenangriff zu fliegen, wenn feindliche Jäger in der Nähe sind; deshalb sollten Sie diese zuerst ausschalten. Gegnerische Bodentruppen und SAM-Stellungen lassen sich oftmals sehr gut mit

## SIMULATIONS-TIPS

# TFX

Aus Wulfen am Nordrand des Ruhrgebietes flogen folgende Tips zu TFX ein.

Kanonen erledigen; da sie so kleine Ziele darstellen, ist es schwer, mit Raketen oder Bomben zu treffen.

### Angriff auf Flugzeuge

Die Ära der »Ritter der Luft« ist längst vorbei. In TFX gilt: Wer zuerst schießt, gewinnt. Es ist immer besser, den Feind aus größtmöglicher Entfernung zu vernichten, als sich auf einen Nahkampf einzulassen. Sie sollten deshalb immer Langstreckenraketen mit sich führen. Die geeignetsten sind die AAAAM- oder AA-ARM-Raketen, die man mit möglichst hoher Geschwindigkeit abfeuert. Sie sollten sich nur auf den Nahkampf mit einzelnen Jägern einlassen, wobei man IR-Raketen oder die Bordkanone sprechen läßt. Es ist empfehlenswert, auf Vallsicht umzuschalten. Um ein Spionageflugzeug abzuschießen, kümmern Sie sich zunächst um die Eskorte, dann um den wehrlosen »Spion«. Mit der F-117 A hingegen fühlt man sich anders herum genauso hilflos: Gegnerischen Jägern ist er im Nahkampf hoffnungslos unterlegen – daher sollten Sie, falls ein Angriff erfolgt, mit ALT-L nachhaken.



### Angriff auf Seeziele

Egal, ob Sie Flugzeugträger, Transportschiffe, Schlachtschiffe oder U-Boote angreifen: Die AGM-84 Harpoon ist die Waffe Ihrer Wahl. Sie richtet sich automatisch ein und trifft fast immer. Beim Angriff auf Schiffe fliegt man immer tief über der Wasseroberfläche und achtet auf feindliche Jäger. Sie brauchen nicht so nah an ein Ziel heranzufiegen wie bei einem Torpedoangriff im zweiten Weltkrieg, sondern feuern die Raketen ruhig aus weiter Entfernung ab. Zerstörer und andere Kampfschiffe, denen Sie den Garau machen sollen, haben die unangenehme Eigenschaft, sich mit Wasser-Luft-Raketen zu wehren. Deshalb: Immer zur Abwehr bereit sein und das ECM einschalten.

### Allgemeine Tips

Die Regeln der UNAF sind streng, und wer sie verletzt, kann schnell am Ende seiner Karriere sein. Merken Sie sich daher folgendes:

■ Zivile Einrichtungen jeglicher Art sollten für den TFX-Spieler absolut Tabu sein; Städte sollten niemals bombardiert werden.

■ Man feuert erst auf feindliche Flugzeuge oder Ziele, wenn die AWACS-Leitstelle ausdrücklich Feuerbefehl erteilt hat. Damit werden nur vorher angewiesene Bodenziele zum Angriff freigegeben.

■ Manchmal stehen Feindflugzeuge nach auf der Landeplatz. Ist die Landebahn kein angewiesenes Ziel, darf sie keinesfalls schwer beschädigt werden. Feuern Sie eine einzige Luft-Luft-Rakete auf den Gegner, drücken F8 oder F9 und beobachten, ob die Rakete sich in die Startbahn bohrt oder den dort stehenden Jäger zerstört. Im ersten Fall fliegt man einfach ein paar Meilen weit weg. Meist starten die Gegner noch und können dann abgeschossen werden. Anders sieht es aus, wenn die Startbahn ein angewiesenes Ziel ist: Mit lasergesteuerten Bomben zielen Sie nun einfach auf das kurze Stück Landebahn zwischen den startbereiten Jägern. Mit etwas Glück schlägt man so zwei Fliegen mit einer Klappe.

■ Auch Ablenkraketen und Alustreifen können zu einem Verweis führen – dann nämlich, wenn sie über einem eigenen oder nicht angewiesenen Ziel in geringer Höhe ausgestoßen werden und das Ziel treffen.

■ Ab und zu kreuzen Linienmaschinen von zivilen Fluggesellschaften Ihren Weg – lassen Sie diese in Ruhe! Auch freundliche oder neutrale Schiffe, Flugzeuge und Flugzeuge sind natürlich keine Ziele für die eigenen Bordwaffen.

(tw)

# HIER GEHT'S ZUR MULTI- MEDIA- WELT...



Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Abo-service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

## Hier geht's zum CD-Magazin!

JA, ich will das **CD-MAGAZIN** für nur **DM 25,-** testen! Wenn ich vom **CD-MAGAZIN** nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der CD mit. Ansonsten senden Sie mir das **CD-MAGAZIN** regelmäßig frei Haus – mit 15 % Preisvorteil\* für nur **DM 32,-** anstatt **DM 39,-** (Einzelverkaufspreis)! Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Datum / 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, **CD-MAGAZIN**, Abo-service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.: \_\_\_\_\_

\* Auslandspreise auf Anfrage  
CPP4



## ...FÜR NUR

# DM 25,-!

**CD-MAGAZIN – DAS  
INTERAKTIVE COMPUTER-  
MAGAZIN AUF CD-ROM:**

- Hören Sie selbst: Soundkarten im Test!
- Sehen Sie selbst: Videos digitalisieren kinderleicht!
- Erleben Sie selbst: Softwaretests und Praxiseinsatz!

- Extra-Bonus: Shareware-Programme, starke Audio-Tracks für die Stereoanlage und vieles mehr!
- Holen Sie sich das CD-MAGAZIN zum Wahnsinnspreis von nur 25,- DM!**



Hardwarevoraussetzung: Ein 386er Pc, Windows 3.1, 4 MB Arbeitsspeicher und eine Soundkarte genügen – und Ihr Multimedia-Erlebnis kann losgehen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, **CD-MAGAZIN**, Abo-service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Natürlich fühlen sich alle Mitarbeiter von PC Player sehr geschmeichelt, daß sich zur Zeit etwa fünfzig Leser pro Woche hilfesuchend an uns wenden. Leider ist es uns aber völlig unmöglich, individuelle Fragen außerhalb des Heftes zu beantworten. Wenn wir

an jedem Problem eine Stunde knobeln würden (Brief lesen, Lösung finden, Antwort schreiben und verschicken), wäre ein Redakteur nur noch damit beschäftigt und könnte weder Artikel schreiben, noch Spiele spielen. Das soll nicht heißen, daß wir uns weniger Post wünschen – dank der fünfzig Einsendungen pro Woche können wir genau sehen, wo unsere Leser der Schuh drückt. Sowohl unsere Hardwaretests, wie auch die Rubrik »Keine Panik«, gestalten wir hauptsächlich nach den Vorschlägen unserer Leser. Außerdem haben wir ja auch die Rubrik »Technik-Treff«, in der wir Einzelschicksale, die für andere Leser informativ sein können, vorstellen und beantworten.

Um unseren Lesern weiteren Frust zu vermeiden, möchten wir diesmal aus unserer Briefesammlung die Top 5 der Fragen vorstellen, die wir wirklich nicht beantworten können, aber in der Woche mindestens zweimal gestellt bekommen. Wie Sie sich trotzdem weiterhelfen können, verraten wir Ihnen hier.

**»Ich möchte mir ein CD-ROM (eine Soundkarte, einen Monitor) kaufen, das nur 400 Mark kosten darf, aber zu meinem Lieblingsspiel kompatibel ist. Es soll natürlich das beste sein, mit einem Zumbitsu-Interface funktionieren und nicht kaputtgehen. Sagt mir doch, was ich kaufen soll.«**

Wir können leider keine individuelle Kaufberatung geben. Damit Sie wissen, was sich zu kaufen lohnt, testet PC Player ja regelmäßig Hardware und gibt außerdem Tipps zu Technologien wie Local Bus und General Midi, damit Sie selbst entscheiden können. Weitere Beratung, insbesondere zur Kompatibilität, muß Ihnen am besten ein Händler geben – denn wir kennen Ihren PC, Ihre Spiele und Ihre anderen Ansprüche ja nicht. Aus noch einem anderen Grund wollen wir solche privaten Kaufempfehlungen vermeiden: Wenn wir Ihnen etwas aufdrängen würden, mit dem Sie gar nicht glücklich werden, sind Sie auf uns sauer.

**»Ich habe mir das Gerät X gekauft, aber da lag keine Anleitung drin. Ihr habt das mal getestet, also faxt mir doch mal rasch die CONFIG.SYS dafür zu, oder am besten gleich die Anleitung, aber bitte in Deutsch und mit Erklärungen.«**

Lieber Leser – wenn keine Anleitung in der Schachtel lag, dann ist das ein Problem des Händlers und des Herstellers, aber nicht von PC Player. Wir haben weder alle Anleitungen im Hause, noch können wir »mal eben« eine CONFIG.SYS schreiben. Wenn die Anleitung fehlt – Händler anrufen. Wenn der sich nicht rührt – Geld zurückverlangen. Daß

# TECHNIK TREFF

## IN EIGENER SACHE

Computerzubehör und -Software eine Anleitung bieten müssen, haben deutsche Richter in mehreren Prozessen bestätigt.

**»Das Spiel Y stürzt bei mir immer ab. Ihr habt doch sicher einen Patch dafür. Kopiert den doch**

**bitte auf die beiliegende Diskette und schickt das Ganze zurück an...«**

Wenn wir Patches haben, dann haben wir sie dort bekommen, wo auch jeder zahlende Kunde sie erhält: Beim Hersteller. Wer aufmerksam in die Packung seines Spiels guckt, findet dort meist eine Registrierungskarte, die (selbst wenn man sie nicht einschickt), einen großen Vorteil hat: Sie nennt Namen und Adresse des Herstellers. Sollte also ein Spiel nicht laufen, dann kann man sich dort nach einem Patch erkundigen. Wenn das Spiel keine deutsche Adresse nennt, sondern eine in England oder gar USA, dann sollte man seinen Händler anrufen oder besuchen. Der weiß, wo die deutsche Vertretung des Herstellers sitzt, und kann entweder selber den Patch dort anfordern (schließlich will er allen seinen Kunden ein möglichst fehlerfreies Spiel verkaufen) oder Ihnen zumindest die Adresse nennen.

**»Mein Rechner hat die Grafikkarte X und ich will mir die Y kaufen. Wieviel schneller wird das dann bei den Spielen K, L, M, N, O und P?«**

Um diese Frage korrekt zu beantworten, müßten wir den Rechner, beide Grafikkarten und die genannten Spiele kaufen und das Ganze mit der Stoppuhr messen – und selbst dann wäre die Antwort nicht vollkommen richtig, da vielleicht der Computer des Lesers eine andere Festplatte hat oder im CMOS-Setup anders eingestellt ist. PC Player testet durchschnittlich alle 5 bis 6 Monate Grafikkarten. Dabei geben wir dann auch an, wie die Spiele sich in etwa beschleunigen lassen. Wer schnell eine Hilfe zum Kauf von Grafik- und Soundkarten, CD-ROMs und Joysticks braucht: Ältere Ausgaben durchwühlen oder gegebenenfalls nachbestellen (eine entsprechende Anzeige ist in jeder PC Player). Wer das Allerneueste haben will: Warten, bis PC Player neue Hardware-Hits auf Spieletauglichkeit testet.

**»Ich würde gerne meine eigenen Spiele mit 3D-Grafik wie Strike Commander programmieren. Leider habe ich das bisher noch nie gemacht. Welche Programmiersprache soll ich lernen? Welche Bücher könnt Ihr mir empfehlen?«**

Obwohl einige unserer Redakteure leidlich programmieren können, gibt es doch keinen »Werde Spieleprogrammierer in 30 einfachen Lektionen«-Kurs. Ein paar Jahre sollte man schon investieren, um sich über Basic, C und Assembler langsam zum Spitzenentwickler hochzuarbeiten. Gute Bücher dazu gibt es fast wie Sand am Meer – ein Blick in die Buchhandlung ist sehr informativ. (bs)



## Und wieder mal falsche Farben...

Vor einigen Monaten kaufte ich eine Grafikkarte vom Typ Miro Crystal BS ISA. Die Karte funktionierte ohne Probleme, bis ich das Spiel Rebel Assault erwarb. Es kam zu Farbbrüchen und das System hängte sich andauernd auf. Das zweite Spiel, welches ähnlich reagierte, war Doom. Auch hier kam es zu Systemabstürzen, falschen Farben und Tonfehlern. Der Händler behauptet, mein BIOS wäre mit der Karte nicht kompatibel und übernimmt aus diesem Grund keinen Garantieanspruch.

(Thomas Eckert, Mönchengladbach)

Zwar ist die Grafikkarte in jedem Fall kompatibel zum BIOS (die beiden haben nichts miteinander zu tun, da irrt der Händler), sondern mit der Hauptplatine dieses PCs. Spiele wie Doom und Rebel Assault belasten die Verbindung zwischen Grafikkarte und Hauptplatine ungemein. Wenn dieser »Bus« nicht korrekt eingestellt ist, kann es zu den geschilderten Symptomen kommen. Um hier Abhilfe zu schaffen, muß ein Fachmann das CMOS-Setup überprüfen und sich mit einem Programm wie »AMISUP« vergewissern, ob die Werte für das Bus-Timing auch wirklich korrekt sind, oder ob jemand durch überzogene Werte den Rechner »tunen« wollte – manche Hersteller erschleichen sich so bessere Benchmarks auf Kosten der Kompatibilität. Außerdem sollte man auf der Hauptplatine nachschauen, ob sich irgendwo sogenannte »Jumper« befinden, mit denen das Busting verändert werden kann. Manche Grafikkarten haben sogar einen solchen Jumper, der das Busting verändert. Leider sind Jumper und CMOS-Setup von PC zu PC völlig anders – deswegen hilft keine Ferndiagnose, sondern nur ein Fachmann, der in den PC und die Anleitungen (!!) reinguckt und das Problem beseitigen kann. Schlimmstenfalls kann tatsächlich die Grafikkarte kaputt sein – wenn eine baugleiche Karte (also in diesem Fall eine zweite Miro Crystal) genau die gleichen Symptome zeigt, kann man einen Defekt der Karte natürlich ausschließen.

## Was ist mein Local Bus?

Neulich habe ich zwecks Austausch meiner Grafikkarte meinen PC aufgeschraubt. Dabei fiel mir auf einem Chip die Aufschrift »486DX ISA BIOS« auf. Auch das Testprogramm MSD.EXE zeigt mir nur einen »Bus Type: ISA/AT/Classic Bus« an. Wird mein Local Bus nun unterstützt oder nicht? (Andreas Tscharn, Schiers / Schweiz)

Der Local Bus ist eine recht einfache Erweiterung des ISA-Busses. Deswegen kann es schon sein, daß der Hersteller teilweise ISA-Bus-Chips verwendet – das macht der Geschwindigkeit nichts aus. Das Programm MSD kann den

# TECHNIK TREFF

Sie fragen wir antworten  
Tipp und Tricks rund um den PC

Local Bus auch nicht erkennen – der Witz am Local Bus ist ja, daß er zwar schneller ist, als der alte ISA-Bus, ansonsten aber praktisch genauso funktioniert. Deswegen sieht für die meiste Software ein Local Bus wie ein normaler ISA-Bus aus. Ob man wirklich Local-Bus-Besitzer ist, kann man nur

sehen, wenn der Rechner aufgeschraubt wird: Befinden sich bei den Steckplätzen für Grafik- und andere Karten zwei Plätze, die eine dritte, lange, braune Steckerleiste haben, ist das mit ziemlicher Sicherheit ein Local Bus. Nur in diese Plätze mit zusätzlicher Steckerleiste kann man Local-Bus-Karten einbauen.

## Wie wird man bloß den Virus los?

Nachdem ich mein CD-ROM installiert hatte und wieder »Silverball« spielen wollte, kam die Fehlermeldung »You need 544KB free memory to run this program«. Trotzdem liefen meine Adventure-Spiele noch weiter. Außerdem habe mit einem ziemlich starken Virus zu kämpfen. Ich habe meine Festplatte formatiert und alles neu installiert, doch der Virus meldet sich immer wieder. Muß ich jetzt jede meiner Disketten einzeln durchchecken?

(Christian Weigelt, Langenfeld)

Zum Thema Speicher – die Adventures kommen wohl mit ein paar Byte weniger aus. Daß auf einmal nicht genug Speicher für Silverball da ist, liegt wohl am CD-ROM; dessen Treibersoftware braucht nämlich auch ein paar Kilobyte. In unserer Serie »Keine Panik« haben wir das Problem schon mehrmals beleuchtet. Hier die einfachste Lösung in Kurzform: »MS-DOS 6« besorgen und das Programm »MemMaker« starten.

Da sich der Virus wahrscheinlich nicht nur auf einer, sondern auf vielen Disketten verstecken kann, hilft tatsächlich nur das Prüfen jeder einzelnen Diskette.

## SCSI und MIDI mögen sich nicht...

Ich habe einen SCSI-Adapter von Adaptec, Typ 1542B, und einen Soundblaster 16 mit Waveblaster. An der Soundkarte habe ich den MIDI-Port auf 300 gestellt, weil der SCSI-Adapter unbedingt auf der Adresse 330 liegen will und sich nicht woanders hinverschieben läßt. Nun laufen aber die diversen Spielprogramme nicht. Fast alle Spiele mit MIDI-Musik stürzen noch vor dem ersten Bild ab. Was kann ich tun?

(Robert Siemer, Greifswald)

Praktisch alle Spielprogramme gehen davon aus, daß auf Adresse 330 das MIDI-Interface liegt – das ist seit den ersten Roland-Karten von 1986 so. Tückischerweise sieht im allerersten Augenblick für die Software das Adaptec-Interface sogar wie eine MIDI-Schnittstelle aus. Sobald aber Musik-

daten auf die SCSI-Schnittstelle geschrieben werden, ist der Teufel los und das System stürzt verständlicherweise ab. Besonders gemein: Obwohl man in vielen Spielprogrammen eine andere MIDI-Adresse einstellen kann (beispielsweise 300), pfuscht der SCSI-Controller trotzdem der Musik ins Handwerk; zum einen gucken manche Spiele dennoch bei 330 nach, zum anderen blockiert die Adaptec-Karte bestimmte Schreibzugriffe auf die 300er-Adressen. Hersteller Adaptec ist das Problem bekannt. Dort hat man ein Austausch-ROM entwickelt, mit dem sich die SCSI-Schnittstelle auf eine ungefährliche Adresse verlegen läßt. Diese Austausch-ROMs kann man direkt bei Adaptec anfordern oder den Händler darum bitten, sie zu besorgen. Andere SCSI-Controller als die 1542-Serie haben übrigens dieses Problem nicht – sie lassen sich von Werk aus auf andere Adressen einstellen.

## Was soll ich denn nun mit dem RAM?

Ich habe einen 486SX mit ursprünglich 4 MB Hauptspeicher. Nun habe ich noch einmal 4 MB dazu geschenkt bekommen und auch eingebaut. Beim Booten zeigt der Computer auch die 8 MB an. Trotzdem kann ich nicht die geringste Verbesserung meines Systems feststellen. Was habe ich falsch gemacht? War das Geschenk völlig überflüssig?

(Stefan Kopp, Niederberg)

Überflüssig war das Geschenk nicht. Allerdings wird durch mehr RAM der PC nicht automatisch schneller. Nur bei Programmen, die viel RAM gebrauchen können, sieht man einen Unterschied. An erster Stelle ist hier natürlich Windows zu nennen. Mit 8 MB läuft Windows fast doppelt so schnell wie mit 4 MB. Bei Spielen sieht das etwas anders aus: Kaum ein Spiel braucht heutzutage mehr als 4 MB. Um diese Spiele zu beschleunigen, kann man die freien 4 MB beispielsweise für ein Cache-Programm wie »Smartdrive« benutzen. Dadurch werden Zugriffe auf die Festplatte gespart und der PC insgesamt etwas schneller.

## Ist mein Joystick auch kompatibel?

Nach Ihrem Bericht über Joysticks und Gamepads der Firma Gravis habe ich mir einen Joystick »Gravis Analog« gekauft, doch leider muß ich feststellen, daß diese Joysticks nicht an allen Computern funktionieren. Reicht es, wenn ich mir das Nachfolgemodell »Analog Pro« kaufe oder muß ich in jedem Fall eine Extra »Game Card« verwenden?

(Dieter Wolf, Ahorn-Eubigheim)

Prinzipiell sind alle PC-Joysticks gleich. Die Regler in einem Joystick sind lediglich veränderliche Widerstände, quasi wie zwei Lautstärkeregler: einer für die links/rechts-, der andere für die oben/unten-Position des Sticks. Deswegen kann es nicht am Joystick liegen, wenn er nicht läuft. Vielmehr ist das Joystick-Interface für Ihren Computer ungeeignet. Manche preiswerten Interfaces sind einfach zu langsam für einen

schnellen PC. In solchen Fällen müssen Sie ein neues Joystick-Interface (auch Game Card genannt) kaufen. Achten Sie dabei darauf, daß das Interface auch für hohe Geschwindigkeiten (bis 66 Mhz) geeignet ist. Doch bevor Sie in den Laden stürzen, sollten Sie zwei weitere Kleinigkeiten beachten: Haben Sie ein zweites Joystick-Interface in Form einer Soundkarte? Probieren Sie es aus – meistens sind diese auch auf schnellen Computern von ausreichender Qualität. Und wenn Sie zwei Interfaces haben, muß eines davon ausgeschaltet sein. Sind die Joystick-Leitungen auf beiden Steckkarten aktiv, geht mit den Joysticks rein gar nichts.

## Selbstzerstörung deaktivieren

Ich habe in letzter Zeit große Probleme mit meiner Festplatte. Das PC-Tools-Diskfix-Programm findet immer wieder querverkettete Dateien, fehlerhafte Verzeichnisse und Bugs in der FAT. Wenn ich diese reparieren lasse, werden kurze Zeit später neue Fehler gemeldet, sogar an Dateien, die ich nicht benutzt oder angerührt habe.

(Christian Genzel, Pfaffing)

An dieser schleichenden Selbstzerstörung kann vieles Schuld sein. Zuerst sollten Sie die Festplatte gründlich auf Viren untersuchen – manche bösartigen Viren können genau diese Symptome hervorrufen. Wenn die Platte ganz sicher virusfrei ist, kann ein Defekt in der Hardware der Verursacher sein; vielleicht ist ein Kabel nicht richtig aufgesteckt oder die Festplatte hat einen Fabrikationsfehler. Zu guter Letzt kann es auch ein Softwareproblem sein: Prüfen Sie mal, ob die Probleme noch auftreten, wenn Sie alle Cache-Programme (Smartdrive, HyperDisk, etc.) aus CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT entfernen.

## Kein Stoff für den Coprozessor

Ich besitze einen 386DX/40 mit 8 MB RAM und Coprozessor 80387. Leider ist mir kein Spiel bekannt, das den Coprozessor richtig benutzt. Könnt Ihr mir ein paar solche Spiele nennen? Habe ich mit dem Coprozessor einen allgemeinen Geschwindigkeitsgewinn, oder nutzt er mir nur etwas mit speziellen Programmen?

(Adrian Lohmann, Hameln)

Leider gibt es praktisch keine Spiele, die den Coprozessor nutzen. Eine Ausnahme bildet »Falcon 3.0« – aber auch da wird das Spiel nicht schneller, sondern nur »realistischer«, wenn der Coprozessor Aerodynamik-Berechnungen übernimmt. Seine Rechenkraft entfaltet ein Coprozessor hauptsächlich bei Tabellenkalkulationen wie Lotus oder Excel.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versorgt Ihre Spiela-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Frage in einer der nächsten Ausgaben umfassend zu beantworten.

DMV Verlag  
Redaktion PC PLAYER  
Stichwort: Technik-Treff  
Gruberstraße 46a  
85586 Paing



**Sie wallen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mittelungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Paing.**

### Besser als »sehr gut«

Euer Cover macht zwar nicht viel her, aber der Inhalt ist vortrefflich. Eure Meinung bei den Spielen teile ich zu 90 Prozent, was bei meinem Geschmack schon ziemlich viel ist. Einige Kleinigkeiten könnte man aber beheben, denn wo sind z.B. die vortrefflichen Hardware-Seiten geblieben («Wie baue ich eine Steckkarte ein» u.v.a.)?

Eine Frage habe ich allerdings auch: Bewertet Ihr CD-(only)-



Beide sind auf ihre Weise »sehr gut«, aber stilistisch kaum vergleichbar: Die Grafiken von Hell Cab (links) und Sam & Max

»Grafik: sehr gut«. Die Grafik von Hell Cab finde ich aber ungleich besser!

(Axel Werner, Berlin)

Hardware-Artikel sind weiterhin ein fester Bestandteil von PC Player. Do-it-yourself-Anleitungen wie der Steckkarteneinbau kann man natürlich nicht jeden Monat bringen; wir versuchen aber, Euch mit Hardware-Tests und Grundlagenartikeln auf dem laufenden zu halten.

Die Grafik-Stile von Sam & Max (Comic, wild, animiert) sowie Hell Cab (hochauflösend, statisch) sind nach unserer Meinung kaum miteinander vergleichbar. Da ist es wirklich eine Frage des persönlichen Geschmacks, was einem besser gefällt – ich privat würde z.B. Sam & Max wegen der tollen Animation den Vorzug geben.

### Deutsch oder gar nicht

Mir ist aufgefallen, daß viele in Deutschland verbreitete Programme in Englisch sind und es keine deutsche Version dazu gibt. Ich finde, wenn ein Programm in Deutschland verkauft wird, muß es in Deutsch sein. Schließlich verlange ich auch

nicht von den Amerikanern/Engländern, daß sie deutsch geschriebene Software verstehen. Auch ist es eine Sauerei, daß man auf die deutsche Version länger warten muß als auf die englische, wie z.B. bei Star Trek Judgment Rites. Mein Software-Händler meinte, damit wäre in etwa einem Jahr zu rechnen.

(F.S. Forster, Neckargemünd)

Es wäre wohl etwas radikal, wenn nur noch deutschsprachige Software hierzulande verkauft werden dürfte. Dann müßte man z.B. auch die Verbreitung von Filmen in der englischen Originalversion untersagen. Zwar gibt es noch lange nicht alle Neuheiten gleich in Deutsch, aber die Mehrzahl der absoluten Top-Titel wird mittlerweile übersetzt.

Wie lange Interplay an Judgment Rites rumübersetzen wird, steht noch in den Sternen. Nachdem das letzte Star-Trek-Spiel in Deutsch sich gut verkaufte, dürfen sich die Jungs diesmal etwas mehr beeilen.

### Wozu das alles?

Hier ein kleiner Leserbrief meinerseits mit ein paar Gedanken zum Thema PC und Spiele. Ich besitze einen dezent getunten 386-DX-40 von Escom mit 8 MByte RAM, ET-4000-Karte, Soundblaster Pro, zwei 170-MByte-Festplatten, Streamer und ähnlichem Firlefanz. Doch was, bitte schön, ist heute ein 386er? Ich versuche einmal hochzurechnen, was ich für einen »anständigen« Rechner ausgeben müßte: Man beginne mit einem schönen 486-DX2-66-VLB-Motherboard mit entsprechender Grafikkarte, gehe weiter über Waveblaster, Doublespeed-CD-ROM und lande schließlich bei einem Blick auf dem Kontoauszug – selbst bei schlichter Aufrüstung der vorhandenen Hardware sind lockere 3000 Mark verschwunden.

Nun denn, jetzt frage ich mich: Wozu das alles? Etwa, um den schlechten Programmierern den Job zu erhalten, die einen Heidenspaß daran haben, System-Ressourcen zu verschwenden und 15 MByte tolle Grafik- und Sounddateien einem flüssigen Spielablauf vorziehen? Um mir die siebzehnte tolle neue Textverarbeitung und das vierte geniale Grafik-Programm für Windows anschauen zu können? Um festzustellen, daß Spielwitz und flüssiger Programmablauf tatsächlich eher vom Programmierer als von der Hardware abhängen?

Welcher normale PC-User (ich rede jetzt nicht vom professionellen Bereich) benötigt eigentlich die x-te neue Textverarbeitung, wo er doch schon von der »alten« (wie beispielsweise mein AmiPro 3.0) maximal 20 Prozent nutzen kann? Wer benutzt die (ohnehin den Windows-Ablauf so sehr wie kaum etwas anderes hemmenden) 50.000 neuen TTF-Fonts, die mittlerweile bei jeder neuen Applikation mitgeliefert werden?

Und warum sind die einzigen Spiele, die regelmäßig auf einer Festplatte bleiben, mehr oder minder »kleine« Programme, die sich durch Spielwitz, Einfallsreichtum und relativ geringen Umfang auszeichnen (wie z.B. Civilization, The Lost Vikings, Incredible Machine)?

(Michael Gierse, Dortmund)



*Interessante Gedanken. Mit geht es momentan ähnlich, wenn ich einige spezielle CD-ROM-Spiele sehe: Grafisch mitunter toll, jede Menge Videosequenzen, aber kaum noch Interaktion. Stirbt das gute alte Spieldesign aus? Wollen die meisten Leute wirklich nur noch Effekthaschereien zum Angucken? Weitere Meinungen werden gerne entgegengenommen.*

## Privateer II - The Frontier

Ich habe mir die Ausgabe 2/94 meiner Meinung zu spät besorgt, denn... was haben wir auf Seite 14/15 gefunden? Ein Streitgespräch! Ich, ein ausgefuchster Frontier-Fan, kann mir meine Meinung nicht verkneifen.

Privateer, ist vom Outfit her beurteilt, Wing Commander im anderen Gewand und einem Vorteil: man ist nicht mehr an zugewiesene Missionen gebunden, ist also frei von jeglicher linearen Handlung. Aus dem Handelsspiel wird dann spätestens eine Baller-Simulation, wenn man ein sehr gutes Killer-Raumschiff hat (Centurion) und eines der besten Waffensysteme. Dann wird man Pirat und lebt vom Abschießen. Bei Frontier muß man allerdings wirklich gut überlegen, ob man die Fähigkeiten und das Geld hat, einen guten Piraten abzugeben, oder weiter auf Handelsebene arbeitet.

Ich hatte so ein Streitgespräch mit einem Freund von mir erlebt. Er kaufte sich Privateer und ich mir Elite II. Er war hin und weg von Privateer und ich von Frontier; da machte ich mir erst einmal Gedanken, warum das so ist. Mein Freund steht auf Ballern und total gute Grafik, ich auf möglichst viel Handeln und vor allem auf Unabhängigkeit. Da sieht man wieder, daß die beiden Spiele eigentlich eher zu verschiedenen sind, als daß man sie gegenüberstellen kann.

Perfekt wäre es jetzt noch, wenn sich David Braben und Chris Roberts vereinen würden und ein Spiel zusammen auf den Markt bringen: »Privateer II - The Frontier« mit über 100 Milliarden Sternensystemen, 30 verschiedenen Raumschiffstypen und 100 verschiedenen Missionsarten.

(Alexander Bell, Göttingen)

Gratuliere zur gelungenen Februar-Ausgabe! Seit nun schon knapp 10 Jahren befasse ich mich mit gleichbleibend hohem Interesse mit Computer-Games, jedoch fand ich hierzu kein Spiele-Magazin auf dem deutschen Markt, welches ähnlich niveauvolle, unterhaltende Artikel und fundierte Informationsfülle bieten könnte. Als besonderes Schmankerl empfand ich das Streitgespräch zum Thema »Frontier gegen Privateer«. Dank der hochkarätigen Diskussionspartner, Teut Weidemann und Boris Schneider mit ihrem spürbar versierten Background, glänzte der Artikel durch Informationsfülle bei hohem Unterhaltungswert.

(Wulf Höflich, München)

*Pauschal ein dickes Dankeschön für Eure aufmunternden Briefe zu unserem Streitgespräch-Artikel. Ab sofort wird diese Rubrik jeden Monat in PC Player erscheinen. Diesmal lie-*

*fern sich z.B. Firmenvertreter von Ascon und Electronic Arts ein Rededuell zum Thema »Kopierschutz«.*

## Raumschiffe und Raser

Mit großem Interesse habe ich euer Streitgespräch gelesen. Ich hoffe doch, das es regelmäßig eins geben wird. Außerdem nehme ich es als Anlaß, euch endlich auch mal ein paar Worte zukommen zu lassen. Ich habe ein paar Anmerkungen dazu, einige Themenvorschläge und etwas vorab zu schreiben.



Per Bildmontage friedlich vereint: Privateer und Frontier

Zum Streitgespräch Elite 2 gegen Privateer: Die Grafik der Schiffe, der Planeten und Gebäude wäre noch in Ordnung. Doch das diese vielen Bugs (z.B. Sicherheitsabfrage, zerschellen am Planeten trotz Autopilot!)

Oder dieses angeblich realistische Raumflugmodell. Ich glaube, daß interstellare Raumflug ohne Trägheits-/Antriebs-Neutralisator nicht im großen Stil stattfinden wird. So etwas gibt es in Elite 2 offensichtlich nicht; daher kommen doch die langen Beschleunigungs- und Bremsphasen. Wie aber ist es mit den Raumschiffen, die uns begegnen? Wie passen sich Piratenschiffe unserem Kurs an, wenn sie Tage brauchen, um zu beschleunigen, Kursänderungen vorzunehmen und zu bremsen? Sind die Geschwindigkeitsdifferenzen nicht viel zu hoch?

Eigene Themenvorschläge: CD-ROM oder nicht? Das optimale Betriebssystem für PCs und Spiele? Welches ist das ultimative Rollenspiel (Ich halte Darklands dafür)? Und ein Thema, das mir besonders am Herzen liegt: Indy Car Racing gegen Microprose Formula One Grand Prix. Indy Car bereitete mir auch eine besonders große Enttäuschung! Warum? Darum: Mehrspielermodus: Wo? Meisterschaft: Was ist das? Team-Editor: Nie gehört! Link-Option: Funktioniert nicht! Steuerung: Mit Joystick extrem grausam! Car-Setup: Etwas detaillierter als Formula One. Sound: Wie Formula One. Grafik: Strecke und Auto (Außenansicht) gut. Cockpit gefällt mir nicht; man hat kein Raumgefühl. Spielspaß: Das einzige, was da noch Spaß macht, ist andere Wagen von der Strecke zu schließen, denn das sieht spektakulär aus. Dabei fällt mir das Beste vom Spiel ein: Die »Replay«-Funktion (Hurra, etwas Gutes ist doch da).

(Erik Katzek, Berlin)

*Beide Rennspiele lagen bei uns recht eng zusammen, was die Gesamtwertung angeht. Welchem man persönlich den Vorzug gibt, ist natürlich auch Geschmackssache. Uns haben Spielwitz und Grafik bei Indy Car Racing einfach mehr zugesagt. Beim Aspekt »Realitätsnähe« mag Microprose mit seiner Simulation einen Tick besser sein.*



WORK  
IN PROGRESS

PC  
PLAYER

PC  
PLAYER

5/94

## ◆ WIR HABEN DIE LÖSUNG

Schnell und schick: In der Abteilung Tips & Tricks beraten wir Ihnen, wie Sie sich durch schwere Spiele arbeiten. Beim nächsten Mal unter anderem mit von der Partie: Die Komplettlösung zu **Quest for Glory 4**.

## ◆ WAS FLIEGT DENN DA?

Das **UFO** ist's, mit dem Microprose einen Abstecher ins Lager der SF-Strategiespiele wagt. Nächsten Monat wird die fliegende Untertasse getestet.

## ◆ QUAL MIT DER WAHL

Ratgeber-Software gibt es reichlich – **Wahlhilfe '94** hat uns im Super-Wahljahr aber noch gefehlt. Dieses Programm will herausfinden, welche Partei am ehesten Ihren politischen Ansichten entspricht.

## DOPPELT DREHT BESSER

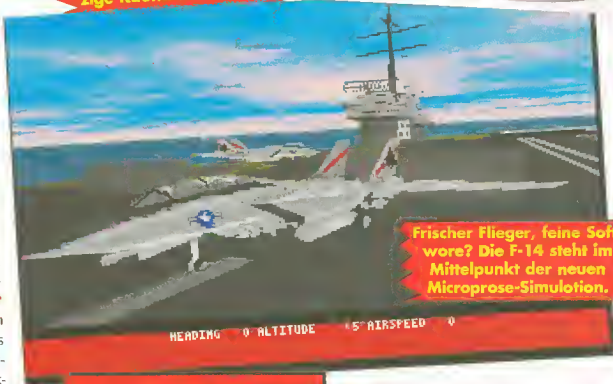
Daß **CD-ROM-Laufwerke** mit Doublespeed-Technik das beste Preis/Leistungsverhältnis für PC-Spieler bieten, hat sich rumgesprochen. Aber welches der vielen putzigen Modelle von Sony, Mediavision & Co. sollen Sie kaufen? Gibt's im Detail Unterschiede bei Ausstattung, Verarbeitung und Tempo? Konkrete Kaufberatung verheißt unser Laufwerk-Test.

**CD-ROM-Laufwerke:  
Design sollte nicht das einzige  
Kaufkriterium sein**



## 14 FLIEGT SCHNELLER

Neben Ausflügen in diverse andere Spielegenres besinnt sich Microprose wieder auf seine Software-Wurzeln und präsentiert eine »richtige« Flugsimulation. **F-14 Fleet Defender** versetzt Sie in das Cockpit eines modernen US-Jets. Eine verbesserte Version des Grafik-Systems von F-15 III soll hier effektiv eingesetzt werden. Ein echter Konkurrent für Strike Commander, TFX & Co.?



**Frischer Flieger, feine Software? Die F-14 steht im Mittelpunkt der neuen Microprose-Simulation.**

**PC PLAYER  
5/94  
erscheint am  
13. April**

**All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.**

# FINALE

## Und dafür zahlen wir Gebühren?

Eigentlich wäre es ja eine Meldung für unseren Aktuell-Teil, aber das neue europaweite Altersfreigaben-System für Computerspiele stößt derart in den Bereich der Real-Satire vor, daß wir es guten Gewissens nur auf unserer Einlage-Seite präsentieren können. Unser Bild zeigt den Sticker, der ab 1. Mai auf jeder Spielepackung



For Ages • Pour Ages • Para Idades • Für Jahren	
0-10	✓
11-14	✓
15-17	✓
18+	✓

COPYRIGHT © 1994 EUROPEAN VIDEO SOFTWARE IN THE BODIES ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Lächerliches Design, völlig falsche Übersetzung und Korrekturen mit dem Filzstift: Das ELSPA-Altersfreigaben-System für Computerspiele strotzt nicht gerade vor Professionalität.

prängen soll. Entwickelt wurde er (für viel Geld) von der ELSPA, einer Vereinigung von englischen Software-Herstellern. Erstes Merkmal des Stickers ist die falsche Übersetzung »Für Jahren«, die auch noch eine mit einem Filzstift in letzter Sekunde verbesserte Version ist: Ursprünglich stand da, wie die Vergößerung zeigt, »Für Fahren«. Weitere Kommentare zu diesem System finden Sie in unserem Editorial.

Die  
integrierten  
Programme  
der Welt  
für Windows.

\* Viel Sie schließlich gerne wissen möchten:  
01 90 27 08 88\*  
© 1994 Ltd. von Windows.  
Ein Name der Logos GmbH, Düsseldorf

## Notopfer für die Werbung

Und da sage nochmal jemand, Reklame sei umsonst. Bisher wurden Werbekosten ja indirekt über den Verkaufspreis wieder eingeholt, aber Software-Anbieter Claris will sie dem Kunden noch vor dem Kauf

Warum Werbung umsonst anbieten, wenn man für seine Verkaufssprüche auch Geld kassieren kann?

Blue Byte ist um die deutsche Literatur mehrfach bemüht: Nicht nur, daß zum Spiel Bottle Isle ein eigener Roman erscheinen wird, auch für den kulturbewußten Softwarehändler gibt es geschmackvolle Prosa. Wir zitieren aus einer Mitteilung, die Deutschlands Computerhändler über die CD-ROM-Version von »Battle Isle 2« informieren soll. Soviele blumige Formulierungen mit so wenig Aussage bekommt man nicht alle Tage geboten:

»Erstmals gingen Grafik, Sound und Spielprinzip eine derartige Symbiose ein, daß die Grenzen von bloßem Spiel bis hin zu einem interaktivem SF-Tech-Erlebnis verschwimmen. Niemand wird in der Lage sein, dieses Spiel lediglich aufgrund verschiedener Aspekte zu bewerten, ohne sich das Einklanges dieser Vorzüge mit den anderen Teilen bewußt zu werden. (...) Das Spiel macht wiederum keinen substantiellen Gebrauch von den anderen Medien, die nicht

## DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Wie wir in unserem Aktuell-Teil berichten, kann man in England jetzt tatsächlich Computerspiel-CD studieren. PC Player hat sich bei den ersten Studenten umgehört und die beliebtesten Vorlesungen ermittelt:

**PLATZ 5** »Jeder sollte einen Pentium haben« – Chris Roberts von Origin referiert über aggressive Programm-Entwicklung, die immer nur die allerneueste Hardware berücksichtigt und gibt wertvolle Tipps, wie man solche Entscheidungen von der Hardware-Industrie finanzieren läßt.

**PLATZ 4** »Längere Spieldauer, zufriedene Kunden« – Das Adventure-Design-Team von Sierra packt erstmals aus, wie man durch möglichst unlogische Puzzles versteckt, daß ein Spiel eigentlich nach zwei Stunden gelöst wäre, müßte der Käufer nicht einfach jede Icon-Kombination ausprobieren. Außerdem: So kann man den Umsatz durch Hint Books weiter steigern.

**PLATZ 3** »Das wollen die Kids wirklich« – Die Programmierer von Probe Software, (»Mortal Kombat«) erklären, wie man Blut- und Horror-Darstellungen so in einer Software versteckt, daß der Hersteller dies nicht merkt, die Kids es aber sofort rauskriegen und die Verkaufszahlen nach der Schulhof-Propaganda in die Höhe schellen.

**PLATZ 2** »Erst der Schutz, dann das Vergnügen« – David Braben (Elite II – Frontier) und Andrew Hewson (Pinball Dreams) in einer zehnstündigen Reihe über das Design möglichst abstruser Kopierschutzmechanismen, dazu gibt's psychologische Tipps zum Verhalten nach Verbal-Attacken unzufriedener Kunden.

**PLATZ 1** »Zeitversetzte, kostenadditive Distribution von komplexen Computerspielen« – Die Marketing-Abteilung von Origin erklärt, wie man ein Spiel in verschiedene Teil-Produkte zerlegt (Speech Packs, Data Disks, Fortsetzungen, etc.), ohne den Kunden merken zu lassen, daß er viermal so viel zahlen muß wie bei einem normalen Computerspiel. Mit Bonus-Vorlesung: »Wie man am Schluß zum Fünften Mal mit einem CD-ROM abkassiert«.

aufdrücken. In Anzeigen für das Paket »Claris Works« wird eine 0190-Nummer angegeben, unter der ein Tonband Beweise für die Aussage liefert, Claris Works sei das »beste« integrierte Paket. In der Anzeige muß dieses Adjektiv nach Bestimmungen des Wettbewerbsrechts gestrichen werden. Für nur 1,15 Mark pro Minute können Sie sich also anhören, warum Claris Works denn besser als die Kollegen von Microsoft oder Wordperfect sein soll. Ausgeführt wird der Service übrigens von der Firma Legion, die über 0190-Nummern unter anderem auch Partnervermittlung anbietet. (bs)

## LITERARISCHE KÖNIGEN

unterstützend, und sondern basisch wirken. (...)

Ausgehend von den unterschiedlichen Voraussetzungen dieser beiden Medien stellt sich mit Recht die Frage, ob im audio-visuellen Bereich nicht Abstriche vorzunehmen oder zu vermuten sind, eine Frage, die bereits jetzt ganz klar verneint werden kann. (...) Im folgenden nun die objektiv betrachteten und subjektiv nicht wahrnehmbaren Unterschiede. (...) Die sich über 15 MB erstreckenden Vor- und

Abspannanimationen wurden lediglich im Bereich des Datenumfanges, nicht jedoch in ihrer Intention berührt. (...) In der Diskettenversion wird die erstklassige CD-Qualität der Musik präsentiert von aufwendigen Soundsystemen, die in diesem Bereich ebenfalls neue Standards zu setzen vermögen wird. (...)

Spieler aller Version werden über eine Software verfügen können, die alle Grenzen ihres jeweiligen Systems zu überwinden vermög. «



# DISCOVER MULTIMEDIA TREASURES

**E**ntdecken Sie eine Welt voller faszinierender Multimedia Produkte von Orchid. Jedes einzelne eine Kostbarkeit, die Ihnen neue, aufregende Möglichkeiten mit Ihrem PC erschließt. Mit Technologie von morgen. Für die Anwender von heute!

## Discover The Sound Revolution

Man kennt sie, die **SoundWave32**. Die Presse ist begeistert\*, die Anwender ebenfalls. Kein Wunder, da die **SoundWave32** die wohl beste Kombination darstellt aus fetzigem Wavetable Sound, gnadenloser Kompatibilität (z.B. Roland MT32 + SoundBlaster gleichzeitig!) und unübertroffener Erweiterbarkeit. Ab sofort gibt es auch ein neues SoundSet als **Upgrade ROM**. Die neue **SoundWave32 Studio** verwohnt mit 4MB allerfeinsten Sounds selbst anspruchsvolle Ohren.

Für reine Spielernaturen empfiehlt sich die **GameWave32**, die alles kann, nur nicht selber aufnehmen. Oder unsere **SoundDrive** mit optionalem Wavetable, die Ihnen 16-Bit Sound schon zum Einstleigerpreis bietet!



**Discover The CD-ROM Excitement** Die Zukunft gehört den CD-ROM's. Erleben Sie Photo-CD's, faszinierende Spiele und Multimedia Titel in der richtigen Geschwindigkeit! mit dem **Orchid CDS-3110**. Mit Double-Spin, Motorschublade, Energiesparschlaltung und Frontbedienfeld. Damit Sie Ihre Musik-CD's wie gewohnt auf Knopfdruck abspielen können! Und alles das zu einem Preis, der tiefer liegt als mancher versunkene Schatz. Das komfortable

**CDS-3110** gibt es einzeln mit Adapterkarte oder zusammen mit der legendären **SoundWave32** als **Mega Pack Pro**

## Discover The Video Solution

Unser komplettes Digital Video Profilpaket heißt **Vidiola**. Nehmen Sie Videoclips mit dem Computer auf und fügen Titel, Effekte, Filter und faszinierende Übergänge hinzu.

Unabhängig von Ihrer Grafikkarte in Echtfarben und mit unserer SuperZoom™ Technologie. Beeindrucken Sie Ihre Freunde mit professionellen Urlaubsvideos oder die Kollegen mit einer überzeugenden Präsentation. Mit der **Vidiola Pro** können Sie Videos sogar auf einem Fernseher zeigen oder wieder auf einen Videorekorder aufzeichnen. Beide komplett mit Profi Software wie Adobe Premiere 1.1 und Compel PE.

## Discover Orchid!

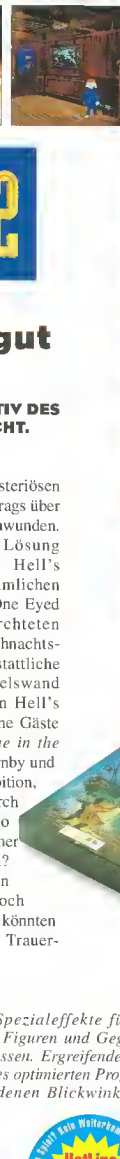
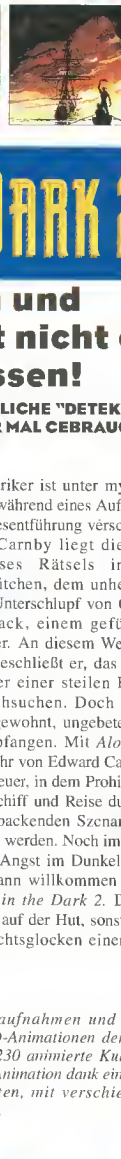
\* Die Fachpresse schreibt z.B.:  
 "Empfehlung der Redaktion", PC-Praxis 3/94  
 "Spiele Eignung Exzellenz", PC-Professionell 2/94  
 "Top Produkt des Jahres", DOS 1/94  
 "Editor's Choice", PC-Magazine UK 2/94

Orchid Technology GmbH  
 Niederlanker Str. 36  
 40667 Meerbusch  
 Fax: 02132/80074  
 BBS 02132 / 80075



**CeBIT 94**  
 Halle 8, Stand D 19





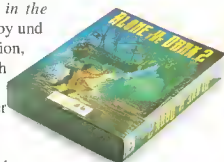
# ALONE IN THE DARK 2

## Mit Piraten und Galgenvögeln ist nicht gut Kirschen essen!

**EDWARD CARNBY, DER UNVERWÜSTLICHE "DETEKTIV DES  
UNERGRÜNDLICHEN", WIRD WIEDER MAL CEBRAUCHT.**

Sein Freund Striker ist unter mysteriösen Umständen während eines Auftrags über eine Kindesentführung verschwunden. Für Carnby liegt die Lösung dieses Rätsels in Hell's Kitchen, dem unheimlichen Unterschlupf von One Eyed Jack, einem gefürchteten Gangster. An diesem Weihnachtsabend 1924 beschließt er, das stattliche Haus, das über einer steilen Felswand steht, zu durchsuchen. Doch in Hell's Kitchen ist man gewohnt, ungebetene Gäste mit MP-Salven zu empfangen. Mit *Alone in the Dark 2* erleben Sie die Rückkehr von Edward Carnby und ein atemberaubendes Abenteuer, in dem Prohibition, Voodoo-Kult, Geisterschiff und Reise durch die Zeit zu einem packenden Szenario versponnen werden. Noch immer keine Angst im Dunkeln?

Na dann willkommen in *Alone in the Dark 2*. Doch seien Sie auf der Hut, sonst könnten die Weihnachtsglocken einen Trauermarsch läuten.



### Features:

Flashbacks, Großaufnahmen und Spezialeffekte für mehr als 50 Spielstunden. 3D-Animationen der Figuren und Gegenstände in Echtzeit. Mehr als 230 animierte Kulissen. Ergreifender Realismus und Flüssigkeit der Animation dank eines optimierten Programmotors. Kinoartige Ansichten, mit verschiedenen Blickwinkeln je nach Position der Figuren.

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Hotline: Mo-Fr, 15<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> Uhr  
BPS Nr.: 06107 - 930 - 222